

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME DC
PLAYERS
遊戲誌DC
VOL.006
HK$18
2001.02.21
www.gameplayers.com.hk
機動戰士GUNDAM 連邦 vs. 自護
GUNDAM
VS GUNDAM
GUNDAM BATTLE ONLINE
專題報導
SEGA 歷代主機回顧
超新作攻略
HUNDRED SWORDS
AERO DANCING i
© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANPRESTO 2001
© CAPCOM CO.LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.



隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20 元正

您想在電腦上玩**《Sonic Adventure 2》**、**《Phantasy Star Online》**等大作嗎？今年實現您眼前！！

專訪大宇**「蔡魔王」**

《軒轅伏魔錄》戰無不勝全攻略

《俠客列傳》完全版 CD，免費隨書附送

創造屬於自己的遊園地

SIM Coaster





仍然「OFFLINE」的遊戲主機

TEXT:寒武紀

日本財經雜誌《財界》最近訪問了任天堂社長山內博，山內被問及他對網絡遊戲的看法，山內這樣回答：

「不同人對於互聯網都會有不同的意見，就我自己的見解，現時不斷談論網絡的人其實並不認識遊戲，或者說只有不認識遊戲的人才會不斷談論網絡遊戲。」

未必所有人會應同山內的言論，但綜觀過去一年，我們除了目諸互聯網行業的起起跌跌之外，在連線電視遊戲發展上亦不算是一個順利的年頭。

DC網絡是現時最完善的遊戲機網絡，但至去年為止，DC上網人口佔所用DC用戶只有不足三成的比率。而任天堂N64的64DD網絡服務推出只不過一年零三個月亦告中止。

無疑過去幾年在PC平台上曾經推出過多款極受歡迎的連線遊戲作品，更令人相信連線遊戲已經進入成熟階段，DC作為一部內置數據機的遊戲主機理應對連線電視遊戲的發展起催化作用，可惜反應卻未如理想。

較早前Square的PlayOnline計劃宣佈延期，微軟又表明無意發展窄頻網絡遊戲服務，任天堂Gamecube的網絡計劃更處於不明狀態。主機廠商明顯對現時的連線遊戲發展採取了較保留的態度。或說，電視遊戲機仍然處於Offline的階段。

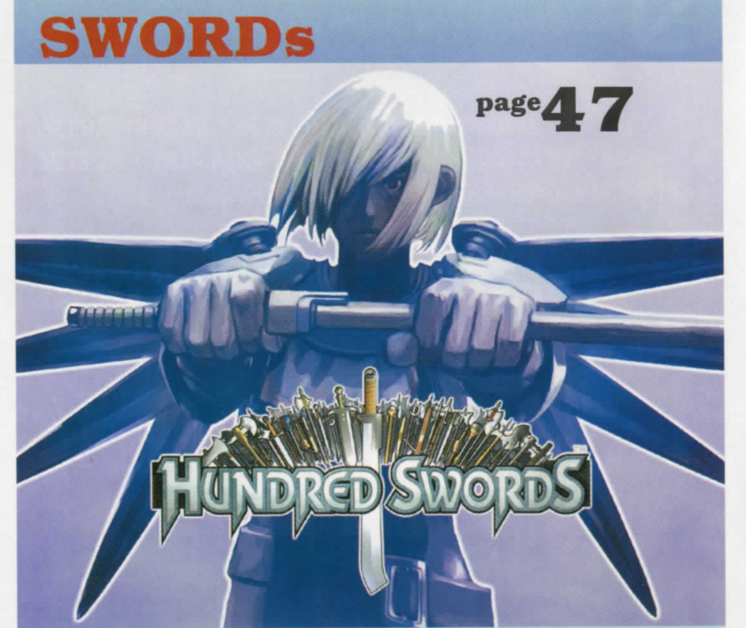
電視遊戲與PC遊戲一直以來都起著分工合作的關係，兩者雖然有重疊的部份，但有更多是活用了各自平台特性而創作的遊戲，同樣，連線電視遊戲亦需要在繼承PC連線遊戲之同時，摸索出擁有自已個性和方向的原素，只有這樣才能夠得以自立在遊戲主機上發展。

CONTENTS

GAMEPLAYERS DC
VOL.006
2001年2月21日
隔週三推出
每本港幣18元

must read





遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.006
volume.006 21.02.2001

FEATURES



AERO DANCING i
056>



PlayStation 專頁
110> GT3、MGS2體驗版



火焰聖母
028> ～The Virgin on Megiddo～



Angel Present
032>

DEPARTMENTS

Preview 新作預覽

review 首輪新作

tactics 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX

GAME DC PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail jjwong@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
編輯 editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@i-cable.com
美術設計 designer
cally
artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com,hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

TEXT:寒武紀

SEGA® 美日世嘉負責人披露 世嘉最新動向

自世嘉公佈DC停產之後，各界都非常注視世嘉下一步的發展計劃。日本世嘉最高執行負責人香山哲以及美國世嘉副總裁Charles Bellfield最近先後接受傳媒訪問，大談他們對世嘉未來的發展方針。

◆ 不再推出遊戲主機 誓要成為全球第一大遊戲軟件商

DC雖然停產，但許多人仍然期望一天世嘉能夠捲土重來，香山哲接受訪問，自然亦會被記者問及有關再推出遊戲主機的可能性，但香山哲的答案顯示非常決絕。他表示：

「完全沒有可能。其實中裕司 (Sonic Team 負責人) 曾經提及過希望能夠在DC的延長線上再開發另一個新主機，但在作出DC停產的決定之前，我們已經與所有遊戲開發部們的同事進行過討論，結論是，雖然我們今後將不會再推出新遊戲主機，但代之而我們將會成為全球第一大遊戲軟件開發商。」

◆ 經典Master System、MegaDrive、Saturn 遊戲將在各平台上推出



而美國世嘉副總裁Charles Bellfield接受傳媒訪問時，亦提及了許多有關世嘉的未來發展大計，並初步透露了世嘉未來的發展日程。

● 雖然世嘉還未公佈將會移植至PS的Saturn 遊戲名單，但《Nights》應該被列入熱門候選名單之一。

- 本年夏季推出Playstation 版Saturn 遊戲。
- 本年內推出手提電話版Master System 遊戲。
- 將移植MegaDrive遊戲至掌上電腦及Gameboy Advance，日期未定。

◆ 世嘉與任天堂合作開發遊戲

對於有傳言指世嘉正與任天堂秘密開發一款RPG 遊戲，Charles 則這樣回答：

「香山哲曾經對我提及過一些事情...但不管他談過什麼，答案都是『是』..我們將會有一個大型的遊戲開發計劃。」



雖然Charles 未肯透露合作計劃的具體內容，但他的談話似乎進一步使我們相信過去數星期有關世嘉將會以第三開發商的身份全力支持任天堂的報導，合作的規模可能比我們想像中還要大呢。

● 世嘉與任天堂可說是現時全球最有創意的兩間遊戲開發商，她們走在一起可以產生怎樣的火花呢？

◆ XBOX內置DC晶片全屬謠言

Charles又被問及有關有消息指Xbox 將會內置由世嘉所開發的DC晶片的傳言，利用這枚晶片，Xbox 將能夠完全對應DC 的遊戲軟件，對此Charles 作出了全面否應，他表示：

「完全沒有這回事，我甚至不肯定這是否可行，Xbox 的機能是如此遠遠越過DC ，我不明白為什麼會有著這樣的其望。」



● DC 晶片將會首先置入由英國公司PACE 所開發的機頂盒。圖為PACE 所公佈裝有DC 晶片的機頂盒產品圖片。

◆ 計劃推出誇平台《PHANTASY STAR ONLINE 2》



● 香山哲亦表示將經典遊戲Online 化將會是世嘉開發網絡遊戲的其中一個方向，《Shining Force Online》、《Alien Syndrome Online》將可能成為現實。

另外，當被問及PSO 是否會推出附加軟件或新一集的時候，Charles 坦言已有計劃推出PSO 續集，而更重要的是，PSO2 除了是一個DC 遊戲之外，更是一個誇平台遊戲，亦即PSO2 將會推出能夠對應不同主機的版本，不管是DC 或PS2 的用戶都以在同一個網絡系統上玩PSO2 。

「我們會推出PSO2...它將是全新一集，其實我們亦非常希望能夠一直保留和延續PSO這個遊戲系列。事實上，PSO在 [美國] 推出首日便售出了75,000 套，確實是一項記錄。而且，PSO2 將是一個誇平台遊戲，因為我剛剛才收到消息，日本新力方面很希望將SegaNet 的技術轉移至PS2 上。」

◆ 割價後DC銷售激增四倍 將繼續DC軟件將推出

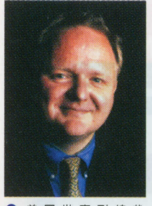
美國方面DC的售價已經由199美元大幅減至99美元(約780港元)，Charles表示減價後部份商號的DC主機銷售數字大幅增加四倍。他表示：

「DC主機的銷售數字增加了四倍之多...我估計現時有220萬部DC主機存貨，我相信這些存貨將會順利售出。我們亦會一直以遊戲軟件支援購買了DC主機的朋友，像Sonic Adventure 2、Crazy Taxi 2、莎木II等出色的作品全部都仍然在開發之中。」

附記：他們眼中的世嘉

香山哲和Charles Bellfield作為世嘉的經營負責人，他們究竟如何看世嘉的處境呢? 在訪問中他們分別表達了他們都世嘉的觀感，其中不乏坦誠和令人深思的意見。

美國世嘉副總裁CHARLES BELLFIELD



● 美國世嘉副總裁 CHARLES BELLFIELD。

「世嘉現時的全部注意力都集中在如何排除因為硬件業務而帶來的經營風險，但這並不代表我們不會再經營硬件業務，這只代表我們的業務不再帶有風險。

意思是假如我們能夠讓其他公司，或我們的合作伙伴去承擔這些風險，我們便可以專心一意遊戲的開發工作，我們只是一間軟件公司，一間遊戲公司，我們並沒有足夠能力去與新力或微軟對抗，我們根本沒有這樣的財力。假如我們要在投資金錢在中裕司先生的開發隊伍，並將部們的人數由70人增至140人，又或者再投入大筆資金去開發另一部新主機之間作出選擇，你會怎樣決定呢?」

世嘉最高執行負責人香山哲



● 世嘉最高執行負責人香山哲。

「世嘉在電視遊戲市場上從未勝過一仗，即使有人認為我們在美國市場上有不錯的表現，但其實那只不過是一瞬間的光芒。過去20年來我們一直沒有勝利過，世嘉由內至外的人其實亦已心理有數，他們並不能想信世嘉真的可以勝利。

至今為止總算順利過度過來，這全因為我們得到許多喜歡世嘉的朋友的支持。但假如我們再遲一年才作出停產的決定，世嘉這個名字將可能消失。」

◆ GAMEBOY ADVANCE 版MegaDrive遊戲公開

世嘉Sonic Team製作的三款遊戲《CHU CHU ROCKET!》、《PUYO PUYO (暫名)》以及《SONIC THE HEDGEDOG ADVANCE》將會移植至即將於3月21日推出的Gameboy Advance上。最近Sonic Team更公佈了有關《PUYO PUYO (暫名)》的多張開發中畫面圖片。

遊戲名稱：SONIC THE HEDGEDOG ADVANCE
發售日：2001年秋
遊戲類型：動作

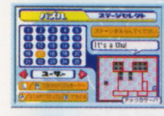


● 這是現時世嘉所公佈的唯一一張《Sonic The Hedgedog Advance》畫面映像。GBA將能讓世嘉MegaDrive時代一些精彩遊戲重現。

CHU CHU ROCKET!

遊戲類型	動作思考
遊戲人數	1-4人
發售日	3月21日(GBA同日發行)
售價	4800日圓
對應語言	日、英、德、法、西
對戰線	單盒卡帶4人對戰







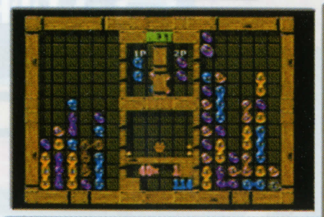




● GBA版《CHU CHU ROCKET!》。

PUYO PUYO

發售日	2001年夏
遊戲類型	動作思考



● MegaDrive版《PUYO PUYO》畫面。

◆ 2000年度遊戲主機及軟件銷售成績總結



● 《Biohazard Code：Veronica》成為2000年度最暢銷的DC遊戲。

2000年度結束，今期我們會為大家總結在過去一年所有主機在日本的銷售情況。

去年一共有三部新主機推出，分別是3月推出的PS2、7月推出的PSone以及12月推出的Wonderswan Color，都有相當不錯的反應。而DC去年全年售出的主機數目達40萬多部。

而遊戲軟件方面，除了DQVII和FFVIII兩個經典RPG系列一技獨秀排在首兩位之外，其他均為Pocket Monster、遊戲王等系列遊戲的天下。而DC遊戲則只有《BIOHARZARD CODE：VERONICA》能夠打入頭二十名之內。

2000年各主機銷售成績

名次	機種	全年銷售數字
1	PLAYSATION 2	301萬6622千部
2	GAME BOY COLOR	209萬7899部
3	DREAMCAST	40萬9千部
4	PSone	36萬1812千部
5	WONDERSWAN COLOR	27萬632部
6	NINTENDO 64	26萬325千部
7	WONDERSWAN	24萬2871部
8	PLAYSTATION	21萬9448千部
9	GAME BOY	6萬3,615部
10	NEO GEO POCKET	11萬7738部

2000年最暢銷遊戲軟件首二十位遊戲名單

名次	機種	遊戲名稱	開發商	全年總銷售數字
1	PS	DRAGON QUEST VII ~伊甸之戰士~	ENIX	378萬4682套
2	PS	FINAL FANTASY IX	SQUARE	265萬9222套
3	GB	POCKET MONSTER 金(銀)	任天堂	166萬9308套
4	GB	遊☆戲☆王DUAL MONSTER 4 最強決鬥戰記	KONAMI	166萬9308套
5	GB	POCKET MONSTER CRYSTAL	VERSION	106萬5804套
6	N64	MARIO TENNIS 64	任天堂	73萬87345套
7	GB	遊戲王DUAL MONSTER III 三神戰神降臨	KONAMI	71萬8429套
8	PS	SUPER ROBOT 大戰α	BANDAI	71萬3789套
9	N64	星之卡比64	任天堂	70萬3965套
10	N64	MARIO PARTY 3	任天堂	61萬5750套
11	PS2	RIDGE RACER V	NAMCO	61萬1507套
12	N64	ZELDA之傳說 佐拉之面具	任天堂	60萬1539套
13	PS	TALES OF ETERNAL	NAMCO	55萬2009套
14	PS	機動戰士基利之野望~自護之系譜~	BANDAI	53萬6599套
15	GB	KOROKORO 加比	任天堂	48萬7271套
16	PS2	劇空間職業棒球 AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	48萬2061套
17	PS2	鐵拳TAG TOURNAMENT	NAMCO	45萬7340套
18	DC	BIO HARZARD CODE：VERONICA	CAPCOM	40萬3964套
19	N64	POCKET STADIUM 金銀	任天堂	38萬976套
20	PS2	決戰	KOEI	36萬3277套

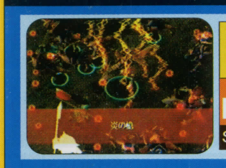
2000年最暢銷五款DC遊戲

名次	遊戲名稱	發售日期	開發商	全年總銷售數字
1(18)	BIO HARZARD CODE：VERONICA	00/2/3	CAPCOM	40萬3964套
2(34)	莎木一章~橫須賀~	99/12/29	世嘉	29萬5775套
3(57)	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	00/9/6	CAPCOM	20萬409套
4(64)	GRANDIA II	00/8/3	GAMEARTS	18萬4863套
5(84)	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	3/30	CAPCOM	14萬3173套

DC遊戲 銷售榜 DREAM RANKING

DREAM RANKING





NO.1 HUNDRED SWORDS
SEGA/SLG/5800日圓/2001年2月8日



NO.2 SEGA SMASH PACK VOL.1
SEGA/ETC/33.99美元/2001年2月7日本地售價：-



NO.3 AERO DANCING i
CGI/SLG/6800日圓/2001年2月15日 本地售價：$370

- NO.4 創造職業球會特大號 — SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日本地售價：$410
- NO.5 PHANTASY STAR ONLINE — SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日 本地售價：$420
- NO.6 來玩哥爾夫球吧2新的挑戰 — SOFTMAX/SPT/5800日圓/2001年1月25日本地售價：$320
- NO.7 FIGHTING VIPER 2 — SEGA/FIG/5800日圓/2001年1月18日 本地售價：$300
- NO.8 ELDORADO GATE VOL.3 — CAPCOM/RPG/2800日圓/2001年2月2日 本地售價：$180
- NO.9 GIGA WING 2 — CAPCOM/STG/5800日圓/2001年1月18日 本地售價：$320
- NO.10 GUILTY GEAR X — SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日 本地售價：$280

JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>



NO.1 ELDORADO GATE第3卷
本週銷量：6383
累積銷量：6383
CAPCOM/RPG/2800日圓/2001年2月2日



NO.2 PHANTASY STAR ONLINE
本週銷量：4707
累積銷量：134890
SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日



NO.3 ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
本週銷量：3597
累積銷量：17547
CAPCOM/FIG/5800日圓/2001年1月25日

- NO.4 創造職業球會特大號 — SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日 本週銷量：3505 累積銷量：141312
- NO.5 GIGA WING 2 — CAPCOM/STG/5800日圓/2001年1月18日 本週銷量：2196 累積銷量：16125
- NO.6 GUILTY GEAR X — SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日 本週銷量：2099 累積銷量：111703
- NO.7 打高爾夫吧2! 新的挑戰 — SOFTMAX/SPT/5800日圓/2001年1月25日 本週銷量：1903 累積銷量：8003
- NO.8 FIGHTING VIPERS 2 — SEGA/FIG/5800日圓/2001年1月18日 本週銷量：1772 累積銷量：23842
- NO.9 ecco THE DOLPHIN~DEFENDER OF THE FUTURE — SEGA/AVG/5800日圓/2001年1月25日 本週銷量：1623 累積銷量：7562
- NO.10 ELDORADO GATE第1卷 — CAPCOM/RPG/2800日圓/2000年10月10日 本週銷量：1253 累積銷量：57703

你的一票，對我們非常重要！

現歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們將會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

今期得獎者是廖威文和鄺緯傑，我們將會有專人通知有關得獎事宜。

今週的日本銷售榜比起上兩個星期來說，明顯地銷售情況可謂繼續再創新低，頭三甲各只得一萬以下，相信是由於近期沒有新作推出關係，希望隨著三月主機售價大幅下調至9900日圓（約港幣700-800左右），以及各大作相繼推出底下，能夠扭轉頹勢。香港銷售方面，由於《PSO》的效應，所以SEGA第二套網絡遊戲《HUNDRED SWORDS》，不受售價略為稍高的影響，在港的銷售情況仍然非常理想。至於《創造職業球會特大號》，則因新作推出底下，而被壓下第四位。

香港 讀者投票表格 DREAM RANKING

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證/護照號碼：＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿

＊美國資料來源：gamerankings.com
＊日本資料來源：日本遊戲雜誌「Dreamcast Magazine」3/2號

香港讀者人氣榜 POP HK RANKING POPULAR

dream ranking >>



NO.1 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日



NO.2 ETERNAL ARCADIA
SEGA/RPG/6800日圓/2000年10月5日



NO.3 GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800日圓/2000年12月14日

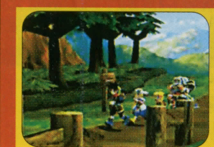
- NO.4 創造職業球會特大號 — SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日
- NO.5 燃燒吧！JUSTICE學園 — CAPCOM/FIG/5800日圓/2000年12月7日
- NO.6 Mercurius Pretty end of the century — NEC INTERCHANNEL/SLG/6800日圓/2000年11月16日
- NO.7 NEVER 7~the end of infinty~ — KID/AVG/6800日圓/2000年12月21日
- NO.8 探偵紳士DASH! — ABEL INC/AVG/6800日圓/2000年12月21日
- NO.9 幕末浪漫第二幕－月華之劍士Final edition — SNK/FIG/5800日圓/2000年12月21日
- NO.10 BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE — CAPCOM/ETC/5800日圓/2000年11月16日

美國人氣榜 POPULAR USA RANKING

dream ranking >>



NO.1 Phantasy Star Online
Sega/RPG/35.88美元/2001年1月30日



NO.2 Grandia 2
UBI Soft/RPG/34.88美元/2000年12月4日

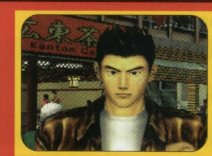


NO.3 Metropolis Street Racer
Sega/RAC/26.88美元/2001年1月16日

- NO.4 Typing of The Dead — Sega/ETC/23.19美元/2001年1月24日
- NO.5 Space Race — InfoGrames/RAC/24.99美元/2000年11月28日
- NO.6 Starlancer — Starlancer/SLG/35.99美元/2000年11月22日
- NO.7 Vanishing Point — Acclaim/RAC/28.99美元/2000年12月27日
- NO.8 Resident Evil 2 — CAPCOM/AVG/15.10美元/2000年12月14日
- NO.9 Dave Mirra Freestyle BMX — Acclaim/SPT/36.99美元/2000年11月22日
- NO.10 Rogue Spear — Red Storm/ACT/28.99美元/2000年11月21日

香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 莎木 II
雙週票數：33
累積票數：210
SEGA/FREE/價格未定/2001年內發售預定



NO.2 CANVAS
雙週票數：32
累積票數：43
NEC INTERCHANNEL/AVG/價格未定/2001年4月5日



NO.3 HAPPY★LESSON
雙週票數：25
累積票數：60
DATAM POLYSTAR/AVG/6800日圓/2001年4月26日

- NO.4 SAKURA大戰3～巴黎正在燃燒嗎 — SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日/雙週票數：10/累積票數：103
- NO.5 CLOSE TO～祈禱之丘～ — KID/AVG/6800日圓/2001年4月19日雙週票數：8/累積票數：11

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dream ranking >>



NO.1 SAKURA大戰3～巴黎正在燃燒嗎
497票
SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日



NO.2 莎木 II
437票
SEGA/FREE/價格未定/2001年內發售預定



NO.3 SONIC ADVENTURE 2
304票
SEGA/ACT/價格未定/2001年內發售預定

- NO.4 SGGG — SEGA/SLG/5800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月29日/279票
- NO.5 NO.5 CRAZY TAXI 2 — SEGA/RAC/價格未定/2001年內發售預定/276票

新作短評 VIEW POINTS

Aero Dancing i



CRI／SLG／5800日圓
©1999,,2001 CRI

綿羊大王
近月遊戲無甚大作，這隻Aero Dancing倒可算是必買之作。遊戲貴在忠實模彷實際空戰，不過亦為一大弊病。防礙視野的生理現像加上飛彈、各武器的彈數限制，制肘多多。想尋刺激的玩家根本未能如理想般戰鬥。此外遊戲故事性不強，難度也高，令人難以投入。綜論遊戲娛樂性頗高，雖不及PS主機的ACE COMBAT系列，不過空戰迷一定要玩。

8.0

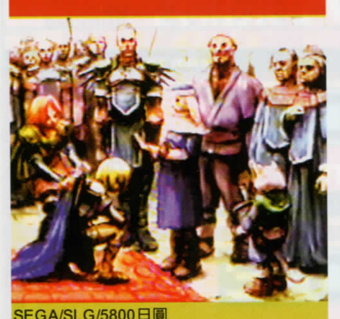
J.J
可能自小被ACE COMBAT寵壞了，覺得背負數十發飛彈的戰機是理所當然的事，於是一玩起這遊戲時，第一個感覺是遊戲相當不親切，難易度太高了，這雖然有一半是事實，但從另一個角度亦可以看成是遊戲設計得很認真，事實上易玩不一定等於好玩；加上遊戲中可使用的戰機類型實在很多，對戰機迷來說，可以用零戰挑戰F-15已經是一個很吸引的賣點了。

7.0

金
Aero Dancing的最新一集，當中依然以真實作為招徠，除了有古今真實的機體外，連武器配備也十分真，大家不要妄想擁帶大量武器上天作戰。而戰鬥的指示亦非常清晰，能夠明確道出敵方位置和狀態。不過各位仍要有很大的耐性和對手來場空中追逐戰，而結果往往可能失敗而回。

7.0

Hundred Sword



SEGA/SLG/5800日圓
©SEGA CORPORATION/Smilebit, Corporation, 2000

金
很少出現的家用機即時戰略遊戲，的確為DC增添不少風采，而且每場戰鬥間都有故事作為間場，使戰略遊戲內存有濃厚的RPG氣息，加上網上對戰更大大提高可玩性。可惜遊戲不支援Mouse，而Keyboard亦只作通訊用途，所以在操控方面變得較為繁複，節奏亦變得較緩慢，這一點稍為美中不足。

8.0

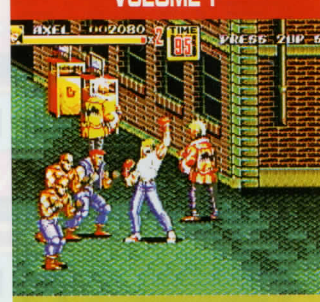
KOTARO
明顯為Dreamcast度身訂做的實時戰略遊戲，雖然結構比起一般同類型作品來得簡單、直接，不過充分的故事性，卻又剛好彌補了遊戲於這方面上的不足，至於遊戲最敗筆的地方，就是製造商並未顧及實時戰略能手的電腦用戶的需要，完全不能支援滑鼠和鍵盤進行遊戲，令到用戶需要用上一段時間熟習遊戲的操控。

6.0

寒武紀
遊戲主機上少見的實時戰略遊戲推。「Adventure」模式中每場戰役之間有頗多交待故事的場面，雖然故事本身其實亦頗有趣，但由於是以硬照形式進行，所以可可觀性甚低，不懂得日文的話可能反而覺得麻煩費事。將即時戰略遊戲移植至遊戲機上最考工夫的是如何解決操控的問題，但開發商在這方面並未有有很大的突破，在操作上經常有力不從心之感。

6.0

SEGA SMASHPACK VOLUME 1



SEGA/ETC/發售中/美版
© 2000.2001 SEGA Corporation

亮
遊戲性非常豐富的遊戲，其中所收錄的遊戲更是經典之作。就算是想找回MD版亦不是易事，故此以這個價錢發售，絕對超值，而且遊戲的種類亦十分之多，當中以SHINING FORCE和PHANTASY STAR II最令人興奮，而獸王記亦十分有趣呢！但可惜有些秘技不能用回，這令人較為失望。

7.0

J.J
突然推出的這個遊戲，實在令一眾SEGA的長期支持者相當高興，收錄的十多個遊戲中，大部份都是MEGA DRIVE年代的經典作品，而且題材亦相當多元化，絕對可讓大家重溫SEGA的光輝日子，當然，若要數畫面質素由於只有當年的程度是沒話可說的，既然這個是舊遊戲雜錦，集中欣賞遊戲中的創意吧。

8.0

AINHO
集合共十二款經典懷舊遊戲於一身的SEGA SMASHPACK系列第一彈，收錄的遊戲，全部出自SEGA的名作，部份更有10年以上歷史。當中收錄不同類型的遊戲，最有一玩價值的作品就是PHANTASY STAR II，而且部份遊戲的秘技竟可繼續沿用，可玩性和耐玩性絕對倍增，再加上超值的價錢，對於有一定機齡的玩家，若想再次重溫SEGA經典遊戲的話，絕對是必買之作。

8.0

Dreamcast 新作時間表

2001 年 2 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2 月 22 日	MACROSS M3	翔泳社	6800 日圓	STG
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800 日圓	RPG
	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	SPT

2001 年 3 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
3 月 1 日	火炎摔角D	SPIKE	6800 日圓	ACT
3 月 15 日	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	5800 日圓	SLG
	LE MANS 24 HOURS	SEGA	5800 日圓	RAC
3 月 22 日	EVE ZERO 完全版 ark of the matter	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG
	BIOHAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	櫻大戰 3 ～巴黎在燃燒嗎～	SEGA	7800 日圓	AVG
	櫻大戰 3 ～巴黎在燃燒嗎～限定版	SEGA	9800 日圓	AVG
	ILLBLEED	SEGA	5800 日圓	ETC
	SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	5800 日圓	SRPG
	SGGG（D-DIRERT 專賣）限定版	SEGA	9800 日圓	SRPG
	NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	NBA 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	SEGA	6800 日圓	SPT
	純情房東俏房客 smile again	SEGA	8800 日圓	AVG
	NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG

2001 年 4 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
4 日	ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
5 日	Canvas	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	es	TV 朝日	6800 日圓	AVG
12 日	Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
19 日	Close to ～祈禱之丘～	KID	6800 日圓	AVG
26 日	KONOHANA:TrueReport	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	HAPPY ★ LESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	地球之友	NEXTING	3800 日圓	ETC
	WWF ROYAL RUMBLE	YUKES	價格未定	SPG

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
未定	歡迎來到 Piaccarrot!!2.5	NEC Interchannel	價格未定	SLG

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
6 日	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
未定	火焰聖母 ~The Virgin on Megiddo~	廣美／studioline	價格未定	AVG

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
8 日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

2001 年 10 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

今冬發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT

今春發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
ROOMMATE NOVEL~ 井上涼子(暫名)	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	價格未定	SLG
角子老虎機帝王DREAMSLOT@VPACHI(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC

今夏發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
As Snow...（暫名）	SEGA	價格未定	戀愛 SLG
ALIENFRONT	SEGA	價格未定	對戰 ACT
團團轉溫泉 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
GET BASS 2	SEGA	價格未定	SPT
DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
育成賽馬 2（暫名）	SEGA	價格未定	SLG
FARNATION	SEGA	價格未定	RPG

今秋發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
VICTORY GOAL 2001（暫名）	SEGA	價格未定	SPT

2001 年內發售預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2001 年	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
	戀愛麻雀MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	OUT TRIGGER（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	「NHL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	「NFL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	「NBA 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	CRAZY TAXI 2	SEGA	價格未定	RAC
	莎木 2	SEGA	價格未定	FREE
	打比馬主俱樂部 ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl2	SEGA	價格未定	SLG
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPG
	Floigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online（暫名）	SEGA	價格未定	STG
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	「WORLD SERIES BASEBALL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
SD 飛龍之拳列傳EX（暫名）	CULTURE BRAIN	4800 日圓	FIG
飛龍之拳列傳（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
職業指南麻雀「兵」DX	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
MEMORY'S OFF 2（暫名）	KID	價格未定	AVG
瑪莉與艾莉的鍊金術士 for DC（暫名）	COOL KIDS	價格未定	RPG
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
飛行模擬器（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
HAMUNAPTRA ～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
K-Project（暫名）	SEGA	價格未定	STG
GET BASS @barai 版	SEGA	價格未定	SPT
THE HOUSE OF THE DEAD 2 @barai 版	SEGA	價格未定	STG
THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
新 SPACE CHANNEL 5（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
DYNAMITE 刑事 2 @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
type-X ～ spiral nightmare ～	SEGA	價格未定	AVG
Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
仙魔大戰 2000 假名LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
WWW.SOCCER ～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓（預定）	SLG
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
10SIX ～ Own.Mine.Defend.Attack.24-7 ～	發售商未定	價格未定	SLG
紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
機動戰士高達 聯邦 vs. 自護	BANDAI	價格未定	ACT

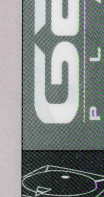
美版 DREAMCAST 遊戲

2001 年 2 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2 月 14 日	18-Wheeler American Pro Trucker	18-Wheeler	Sega of Japan	Sega of America	未定
2 月 28 日	Daytona USA	Daytona USA 2001	Sega of Japan	Sega of America	RAC
	Outtrigger	Outtrigger	AM2 of CRI	Sega of America	3DSTG
2001 年 2 月	Illbleed	Illbleed	ClimaxGraphics	Sega of America	AAVG
	Legend of the BladeMasters	日本未發表	Ronin	Ripcord Games	RPG
Mars Matrix	Mars Matrix	Takumi	Capcom	STG	
	Stupid Invaders	日本未發表	Xilam	Ubi Soft	ACT
3 月 2 日	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG
	Unreal Tournament	日本未發表	Unreal Tournament	Infogrames	3DSTG
3 月 7 日	The Mummy	Hamunaptra	Rebellion	Konami	ACT
3 月	Stunt GP.	日本未發表	Team17	Infogrames	RAC
2001 年內預定					
發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年冬	Half Life	日本未發表	Sierra	Sierra	3DSTG
2001 年春	Peacemakers	日本未發表	MASA	Ubi Soft	ACT
	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Floigan Brothers	Floigan Brothers	Visual Concepts	Sega of America	APUZ
	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPT
2001 年夏	Crazy Taxi 2	瘋狂的士 2（日本未發表）	Sega of Japan	Sega of America	ACT
	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001 年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI CRAVE	RAC	
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ET
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG



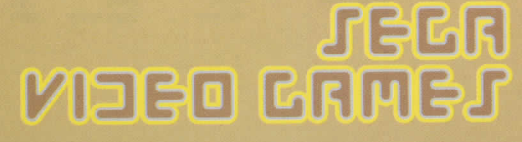
寒武紀

特集：

世嘉歷代主機回顧

導言

由1983年推出SG-1000至今，世嘉在遊戲主機業務上已經有17年的時間，較早前世嘉宣佈DC停產，對很多喜歡世嘉遊戲機的朋友而言自然是一個壞消息，世嘉日後是否會再推出遊戲主機仍屬未知之數，但讓我們回顧一下多年來世嘉所推出的主機產品。








1983

SC-3000

1983；29,800日圓 / SC-3000H (33,800日圓)



[配備8 bit中央處理器Z80，時脈為4 Mhz，附帶鍵盤裝置。顯示機能方面，總顏色有16色，各色並有15階段深淺度，同一畫面最多可顯示的顏色數目為8色，就顯示機能而言，遠不及同年推出的任天堂紅白機。。]

SC-3000是世嘉推出的唯一一部個人電腦產品 (SC意為「Sega Computer」，而以後推出的SC-1000系列、Master System、Mark III均是以SC-3000作為原型而開發的遊戲主機。使用專用的卡帶ROM，用者可以使用個人電腦的BASIC語言，對於當時而言，29,800日圓一部個人電腦實非常便宜。

1983 / 1984



SG-1000 (1983/7；15,000日圓)

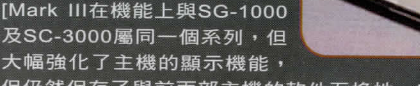


SG-1000 II (1984/7；15,000日圓)

[SG-1000是世嘉第一部推出的遊戲主機，硬件機能基本上與SC-3000完全一樣，兩部主機的軟件亦能夠彼此互換。主機只有一個手掣插槽，而且手製被批評操作效果不佳和反應遲緩。其後推出的改良版SG-1000 II才對手製作出了改良，並支援使用兩個手掣。]

SG-1000是由世嘉推出的第一部家用電視遊戲機 (SG意為「Sega Game」)，與任天堂紅白機同年同月同日推出，可惜SG-1000的受歡迎程度遠不及後者。世嘉Sonic Team最高負責人中裕司 (《Sonic Adventure》系列；《Phantasy Star》系列等) 為世嘉所制作的第一個遊戲便是SG-1000遊戲《Girls Garden》(見圖)。

1985



SEGA MARK III

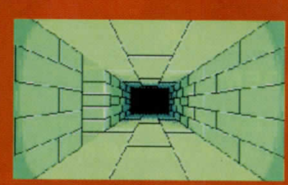
(1985/10；14,800日圓)

[Mark III在機能上與SG-1000及SC-3000屬同一個系列，但大幅強化了主機的顯示機能，但仍然保存了與前兩部主機的軟件互換性。MarkIII提供了許多的周邊支援設備，例如主機左上方的擴張插口可接駁FM音源裝置及鍵盤等設備。]

Mark III是世嘉的第三代遊戲主機，《Phantasy Star》系列便是首先於這個平台上推出 (87/12/20)。雖然Mark III在機能上較任天堂紅白機為強，遊戲軟件作品及周邊設備亦非常豐富，但由於當時紅白機已經隱奪壓倒性的市場佔有率，所以最終仍未能為世嘉帶來驚喜。



Mark III遊戲《Phantasy Star》第一集



《Phantasy Star》遊戲中的立體迷宫畫面在當時來說已經非常出色。



中裕司加入世嘉後所製作的第一款遊戲。



TIMELINE



1977

Atari 2600 (VCS)

[其中一部最早期的卡帶ROM遊戲主機，推出初時成績並不理想，80年Space Invaders推出立即大受歡迎，全球售出超過2500萬部。但其後由於低質素軟件氾濫，數年間Atari的熱潮便跌入失速狀態，Atari亦最終被迫撤出遊戲界。]



COLOR TV GAME 6(77/6)

[任天堂與三菱電器共同開發的首部家庭遊戲主機，售價為15,000日圓，一共有6種遊戲選擇，同系列任天堂亦有推出個Color TV Game 15主機。圖為Color TV Game 15的圖片。]



1983

SC-3000 (83) / SC-3000H

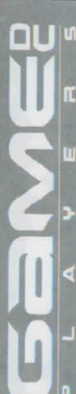


SG-1000 (83/7)

任天堂紅白機 (7/15)



[藉著低價格、高質素遊戲而成功將家庭電視遊戲普及化的遊戲主機，全球售出超過六千萬部，所出售的遊戲軟件數目達5億套之多，更孕育出像《Mario Brothers》、《Dragon Quest》、《Final Fantasy》等至今仍是最受觀迎遊戲的作品系列。]





1988

MEGADRIVE

(1988/10/29；21,



[MegaDrive是第一部16 bit主機，內部採用了當時街機基板所採用的68000中央處理器，忠實移植街機遊戲成為了推出初期的最大賣點。另外，MegaDrive亦內置了一粒4 MHz的Z80中央處理器，使其能夠與上一代主機Master System的軟

世嘉的8 bit主機，由SG-1000到Master System，所得到的成績一直未如理想，世嘉於是決定搶先推出第一部16 bit電視遊戲主機MegaDrive，希望能夠捷足次世代遊戲機市場，但可惜MegaDrive推出初期出現遊戲軟件缺乏的情況，結果一直陷入苦戰狀態。

《Sonic the Hedgehog》



其後MegaDrive亦在歐美地區推出後，反應理想，加上1991年推出的《Sonic the Hedgehog》在新界各地均大受歡迎，進一步刺激主機的銷數數字，並為MegaDrive作為世嘉其中一部最成功的主機奠定了基礎。而「Sonic」這個角色本身，就像任天堂的「Mario」、Namco的「Pac Man」一樣，成為了世嘉至今一直源用的吉祥角色，同一個遊戲亦推出了多個續篇作品。

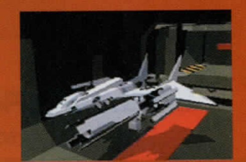
MEGA-CD

(91/12/12；49,800日圓)



[Mega-CD並非只是一部普通的周邊媒體裝置，其內置的68000中央處理器時脈比MegaDrive的還要快1.5倍，另外亦配備6Mbit記憶體、回轉、擴大縮小等運算機能，大幅提高了MegaDrive的機能，可惜因此Mega-CD的售價亦頗為昂貴。]

1988年NEC為其主機PC Engine推出了全世界首部遊戲機CD-ROM媒體，反應只能說叫好不叫座，兩年後世嘉亦決定為MegaDrive推出CD媒體設備「Mega-CD」。



SUPER 32X

(94/12/3；16,800日圓)





[能夠大幅增強MegaDrive的多邊形運算機能及聲效質素的周邊裝置。32X內置2枚與Saturn同類型的32 bit「SH2」中央處理器，能夠在遊戲畫面上加上額外一層圖像資料並附加於由MegaDrive自己所生成的圖像之上，這樣便能增強和豐富遊戲的畫面質素。]

當新力的32 bit主機Playstation推出，世嘉自己亦正在開發其32bit主機Saturn之際，世嘉仍然未肯放棄16 bit主機MegaDrive，更於Playstation推出的同一日1994年12月3日，推出了Super 32X。





對應32X遊戲《Virtual Racing Deluxe》



《Virtual Fighter 32X》

32X是一部能夠強化MegaDrive多邊形處理能力及音效質素的擴張周邊硬件。先後推出對應32X的遊戲軟件包括《Virtual Fighter 32X》、《Virtual Racing Deluxe》、《After Burner》等使用多邊形技術的遊戲作品。可惜由於32X在硬件機能上非常複雜，遊戲移植工作亦非常困難，導致缺乏遊戲廠商支持，幾乎所有原定推出對應32X的遊戲都全部以流產告終，在日本推出過對應32X的遊戲軟件數目不足20款。

MEGA MODEM

MegaDrive專用數據機「Mega Modem」可以說是世嘉發展電視遊戲網絡的起點，利用Mega Modem，玩者除了可以進行連線對戰之外，世嘉亦提供了一個「遊戲圖書館」的服務，用戶可以藉由數據器下載遊戲，但由於受到頻寬的限制（只有1.2 kbps/s），當時只能夠提供一些容量較低的遊戲讓用戶下載。



MEGADRIVE的Modem以及遊戲圖書館設備

而除了遊戲以外，世嘉亦有與其他公司合作提供體育新聞、銀行資訊等服務。整項服務對於當時而言有著劃時代的意義，亦是下載服務的先驅，但由於所推出的網絡遊戲數目非常少，網絡環境亦未成熟以及連線速度慢，整個計劃最後以失敗告終。



TIMELINE

1984

SG-1000II (84/7)



1985

SEGA MARK III (85/10)



《HANG ON》

《Supter Hang on》



[世嘉推出的首部體感街機遊戲，當時紅白機的成功正對街機的存在意義提出了質疑，《Hang on》的推作正好給出了一個十分清楚的訊息，由《Hang on》開始體感街機遊戲已成為了世嘉街機遊戲發展的一個非常重要的環節。]

1987

NEC PC ENGINE (10/30)

[8 bit主機，但是首次採用了16 bit高效能圖像處理器，有與街機並駕的影像質素 (最多顯示顏色數為512色，當時的紅百機為16色)，小巧的主機機身、超薄型的Hu-Card媒體、最多支援5人同時進行遊戲等等特長使PC Engine推出時有非常好的反應，但由於價格較高、缺乏遊戲商支持，最終仍未能有更大的發展。]



MASTER SYSTEM (87/11)

1988

MEGADRIVE (10/29)



PC ENGINE CD-ROM2 (12/4)

[史上首部遊戲主機CD-ROM裝置，推出當時CD-ROM仍然是一個未普及和未被廣泛認識的媒體，在遊戲機上使用CD-ROM媒體使當時許多人都感到驚訝。但由於CD-ROM2售價非常昂貴 (初期售價為59,800日圓)，所以未被廣泛接受。]



《Silpheed》— 利用Mega-CD玩者可以使用專用的CD遊戲軟件以及播放一般的CD音樂軟件，而Mega-CD的擴大回轉機能亦擴闊了遊戲設計的限制，特別是由GameArt所推出的《Silpheed》等遊戲在當時受到很高的評價，可惜Mega-CD與PC Engine的CD-ROM2一樣由於售價較高和遊戲數目少而未能得到廣泛的接受。

其後世嘉亦推出了MegaDrive與Mega-CD的一體化主機WonderMega (1992/4/1；82,800日圓)。



MEGADRIVE 2 (1993/4/23；12,800日圓) /**MEGA-CD 2** (1993/4/23；29,800

為了減低生產成本並進一步增加MegaDrive主機的銷路，1993年MegaDrive經重新設計後並推出了一部它的廉格版，稱為Mega Drive 2，新版本除了外型設計及部份輸入輸出裝置作出了改動之外，機能上完全一樣。同日亦推出了Mega-CD的廉格版Mega-CD 2，但廉格版與原版相比讀碟時間較長。

MEGA JET (94/3/10；15,000日圓)

MegaJet其實是日本航空公司與世嘉共同開發的一部小型MegaDrive主機。初期MegaJet只是作為日本航空公司為班機內商務頭等客位提供的遊戲機出租服務之用，用者只需要將主機接駁至座位上的LCD顯示器便能使用。MegaJet其後亦有推出市面供一般的消費者購買。



SEGA VIDEO GAMES





98 DREAMCAST

(98/11/27；初期售價29,800日圓)
[世嘉的128 bit主機，首部內置數據機(Modem) 的電視遊戲機，主機的。]

DC推出當時，其硬件機能超越了所有市面上的遊戲主機，加上DC內置數據機提供了上網及連線遊戲等機能，各方面都得到很高的評價，但DC推出初期由於內部的NEC製圖像處理器出現生產延誤的問題，導致一度出現缺貨的情況，使世嘉失去了一個迅速增加主機數目的機會，雖然如此，DC推出後半年已衝破100萬部的銷售數字，比起過去的Saturn甚至Playstation的主機數增長率還要快。

99年DC在北美地區推出，成績非常理想，DC更先後得到多個不同媒介所頒發的最佳產品的獎項，可惜隨著Playstation 2次世代機的公佈及推出，漸漸便出現銷售不振的情況，並導致致世嘉出現嚴重的赤字，最終被迫宣佈停產。

90 GAME GEAR

(1990/10/6；19,800日圓)



Game Gear在機能上幾乎與Master System相同，只是機身體積小了一半、內置顯示器並且在圖像顯示能力上作出了強化，可視為Master System的手提版。在美國更有非官方廠商推出能夠將Master System卡帶轉換至Game Gear上使用的周邊產品，可見Game Gear與Master System的機能其實非常相似。

MASTER GEAR CONVERTER



利用這個轉換器，便能夠在Game Gear上使用美版Master System的遊戲軟件。

Master Gear的結構非常簡單，完全沒有任何集成電路的組件，因此我們可以知道Game Gear與8 bit主機Master System在硬件設計基本上是相同的。

1994 SATURN

(94/11/22；初期售價44800日圓)



[Saturn是集日立製中央處理器、Yamaha製聲音處理器以及Victor製映像技術的32 bit主機，初期定價為44800日圓，後期由於Playstation推出，經一度割價之後，最後Saturn的售價為2萬日圓。]

雖然Saturn和其他32 bit主機例如Playstation同樣是以多邊形運算機能作為最重要的設計著眼點，但其實Saturn無論在2D或3D的圖像處理機能上均有很出色的表現。Saturn在日本推出初期非常成功，首日推出便售出了超過17萬部，同一年聖誕過後累積售出的主機數目更達50萬部。

可惜，Saturn推出後的11日Playstation亦正式推出，新力藉其雄厚的財力和較佳的營銷策略，使Saturn很快便失去了原初的強勢，再加上Square離開任天堂轉投Playstation陣營，Playstation的強大第三廠商陣營成為了最致命的武器。

但無論如何，Saturn在主機機能上仍然有很出色的表現，更有人認為Saturn是32 bit主機中2D遊戲質素最高的主機。部份在Saturn上推出的2D射擊及格鬥遊戲明顯較Playstaion更勝一籌。雖然Square及Enix等著名廠商並沒有為世嘉開發遊戲，但世嘉亦得到Capcom、SNK、GameArts及Treasure等出色遊戲廠商的支持，總共推出過的遊戲數目達1200多款。

TIMELINE

1989

GAMEBOY (4/21)



[任天堂利用過往製造Game&Watch的技術已推出的一部卡帶式遊戲主機，亦是最長壽和現時主機數量最多的遊戲主機，89年推出至今全球售出的Gameboy超過一億部。]

1990



MASTER SYSTEM II (90)

GAME GEAR (10/6)



超級任天堂 (11/21)



[任天堂繼紅白機之後所推出的16 bit主機，雖然較第一部16 bit主機世嘉的MegaDrive遲了兩年推出，







但藉著紅白機之勢，超級任天堂很快便追過MegaDrive便成為了當時遊戲主機的主流，至去年年為止全球售出的主機數目約為5000萬部。]



NEO GEO (90)

[與SNK街機底版MVS的完全相同的家用遊戲主機，所以實際上是街機家庭化的遊戲主機。SNK的格鬥遊戲非常受歡迎，所以仍然吸引了許多街機迷的支持。]



1991

- MEGA-CD (12/12)



1992

- WONDER MEGA (4/1)



1993

MEGADRIVE2 / MEGA-CD 2(4/23)



1994

MEGAJET (3/10)

3DO REAL (93/3)

PANASONIC FZ-10

[首個32 bit遊戲主機規格。3DO設計者期望3DO能夠像錄影機等視聽器材一樣普及至每一個家庭，而三星、三洋、Panasonic、Goldstar、Creative Labs等家電廠商亦先後採用了3DO規格並推出他們的綜合型遊戲主機，但售價非常昂貴，3DO計劃很快便告失敗。]

NEO GEO CD (94/9)

SATURN (11/22)

SUPER 32X (12/3)











PLAYSTATION (12/3)



1996

NINTENDO 64 (6/23)

[任天堂的第三代遊戲主機，亦是令任天堂第一次體驗到挫折和失敗的遊戲主機。推出初期除了《Mario64》之外便沒有任何其他具吸引力的遊戲作品，嚴重打擊了主機的銷售情況，再加上Square轉投Playstation陣營等種種因素均使N64在日本的受歡迎程度遠不及前兩代主機。]



1998

DREAMCAST (11/27)



NEO GEO POCKET (1998/10/28)

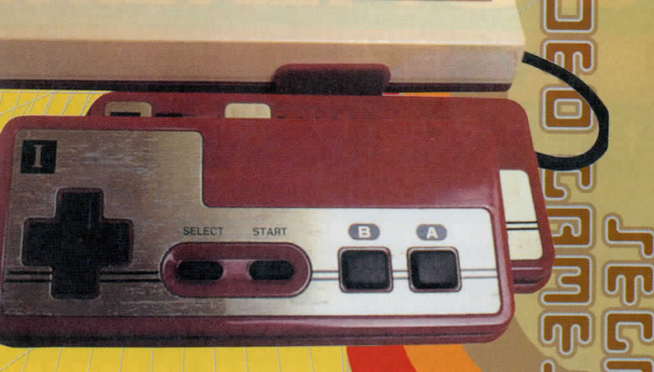


1999

NEO GEO POCKET COLOR (1999/3/18)





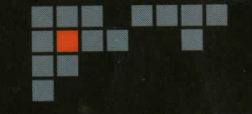


BY 亮



發售商	CAPCOM
售價	未定
容量	未定
記憶	未定
發售日	發售日未定

DC/ACT / 1~4P



機動戰士 GUNDAM

聯邦VS自護 移值版報導！





數數手指，近期真的有很多關於高達的作品。而且在今期書見街的同時，相信離在遊戲中心玩到此作的時間已經不遠了，既然此遊戲是以NAOMI基板制作，故此移植上DC亦是意料中事。當各位看到遊戲名字的時候，相信已經估到遊戲的背景是以「一年戰爭」為主題，即是阿寶大戰馬沙這些名場面又會再一次出現在大家眼前（呵呵！相信玩過近期所有高達遊戲的朋友永遠都不能忘記阿寶是個曲髮的小伙子）！不過身為街機作品，始終有引人入勝的地方，無獨有偶，這遊戲的玩法亦和早前CAPCOM所推出的「SPAWN」（再生俠）相若，現在就為大家介紹遊戲公佈的所有資料吧！



遊戲流程與操作

遊戲一開玩者便需要選擇所屬的軍隊（聯邦/自護），然後就是選擇該軍隊所有機體，接著便會有通訊員出來講解作戰作目的（大家記不記得可愛的美美呀！），最後當然是出擊與敵人戰鬥啦！（到時又可聽到阿寶大嗌：GUNDAM，出擊……啦！）另外，就如上文所述，遊戲的操作與「SPAWN」和「SLASH OUT」相似，都是以8個方向和四個鍵為主，除了其中兩個是近距離攻擊（如激光劍）和遠距離攻擊（如激光鎗）外，還有一個鍵是為了負責作出特殊動作而設，可能是令機體作出「Side Step」等動作。不過，由於現時關於操作的資料有限，若有進一步的消息，本刊會立即為大家報導。













◆阿寶：「GUNDAM！出擊！」

畫面詳解

從畫面中可以看到機體現時的狀況和資料。在畫面的右上方的是勝利GAUGE，將對人擊倒後便會增加，當達到一定的POINT後便可勝出。若將戰力強勁的高達擊倒便可得到較多POINT，相反，若擊倒的是渣古，所得的POINT亦會較少。而且當自機被敵人擊倒後復活的話，敵人的勝利GAUGE亦會有所提升。另外，在遊戲中是設有「LOCK ON」系統，若被對手LOCK ON的時候便要非常小心了。





















渣古的飛踢攻擊！



被敵人LOCK住了，這時要盡量遠離他才可。







馬沙專用專用魔蟹（MSM-07S）！



射擊戰和格鬥戰！

Pict [1-8]

遊戲的戰鬥主要可分為兩種，射擊戰是各MS在遠距離交戰時的主要途徑，各MS都內藏了各式各樣的射擊兵器，例如是Missile、Vulcan、各種Bean武器等。而格鬥戰方面，當Mobile Suit互相接近時便會發生，而武器是以激光武器為主，當然近身武器和耐久力亦會因各MS而有所分別。故此在遊戲中MS的種類是會有射擊系和格鬥系之分。

多人對戰的可能？

此遊戲主要是標榜著多人對戰，故此在街機版中最多是可4人一起通訊對戰，更可作出2對2的Team Battle，但3對1等情況是否會出現等不得而知了。透過多人對戰，要造出聯邦大戰自護的那份迫力亦非沒有可能的事，唯一較為可惜的是在DC版中最多只可作出2人對戰，到底這樣會否減低遊戲的可玩性呢？



登場機體介紹

聯邦軍

一年戰爭中阿寶所隸屬的軍隊，Mobile Suit的開發雖比自護較遲，而且種類亦較少。但卻成功開發出性能優秀的GUNDAM。

RX-78-2 GUNDAM

聯邦軍所開發的泛用試作型MS，裝甲是以Gundarium α（高達合金）造成，更是採取聯邦最先進的科技而製造。在一年戰爭中，由於得到新類型人阿寶・尼爾的卓越駕駛，令到GUNDAM戰無不勝，因此成為傳說中的MS。主要武器有激光鎗、激光劍和火箭炮。

RX-77 雷射大炮

可在遠距離炮擊敵人，屬於中距離支援的MS，特點是裝甲異常堅硬，故此不需配備盾牌，但亦因如此而令到移動力較低。主要武器有激光鎗和肩膀上的兩支加農炮，駕駛員是阿佳。

RX-75 太空坦克

同樣可在遠距離炮擊敵人，而太空坦克就屬於遠距離支援的MS，移動力比雷射大炮還要低，但火力強大。主要武器有機關炮、背上的兩擊120mm反動加農炮，駕駛員是小林隼。



RCM-79 吉姆

地球聯邦軍開發的高達量產型機動戰士，移力能力較低，主要武器有吉鎶專用雷射鎗、與GUNDAM一樣的盾牌和激光劍，駕駛員是一般的聯邦兵。（呵呵！通常吉鎶一出場便會立即被敵人打爆……）

自護軍

自護是一個獨立的國家，在一年戰爭的初期更擁有壓倒性的軍事力量，而Mobile Suit的開發種類亦十分多。

MS-06 渣古II

泛用性、生產性和擴張性極高的MS，是自護公國的主力MS，亦是完成度最高的「名機」。可因應不同的戰況而加裝武器，主要武器有機鎗和熱能斧，駕駛員是一般的自護兵。

MS-06S 馬沙專用渣古

紅彗星馬沙專用MS，各能力和裝備都與一般渣古II相同，只是機身是紅色而已，但移動力到現在仍然是不明。



MS-07 老虎

主要是為了針對格鬥戰而開發的機體，故格鬥戰戰強勁。而且是白兵戰的Mobile Suit，移動力是屬於標準型，主要武器有電磁鞭、左手指中有五連式機關炮和激光鎗。駕駛員是賴巴。

MS-13S 馬沙專用紅勇士

自護軍初期擁有盾牌的量產型MS，是以MS-14A作為基礎而開發，主要採用一擊脫離戰術，故此擁有比渣古更高的速度，主要武器有激光鎗和光束劍。

聯邦軍


RX-78-2 GUNDAM


RX-77 雷射大炮


RX-75 太空坦克

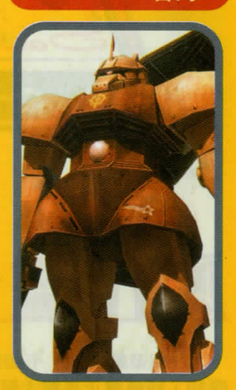

RCM-79 吉姆

自護軍


MS-06 渣古II


MS-06S 馬沙專用渣古


MS-07 老虎


MS-13S 馬沙專用紅勇士



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	SEGA/Overworks
遊戲類型	ADV
發售日期	3月22日
售價	初回限定版售9800日圓；普通版售7800日圓
容量	GD ROM 三張
記憶	11 Blocks

對應周邊：震動器

TEXT:綿羊大王

原作畫、人設《藤島康介》的包裝設計

介紹遊戲之前，不如先欣賞我們今期的主題相，很漂亮吧?!唔講你唔知，該原畫正是櫻大戰3初回限定版將採用的封面包裝，也是商店用宣傳海報。原畫由櫻大戰系列金牌人設；著漫畫《我的愛神》作者「藤島 康介」先生繪製，十分精美，單單想像也叫人對初回限定版充滿幻想。

兩款初回限定版，各送精美禮品

限定版除精美包裝外，也附送精美禮品。兩款限定版各有特色，收藏送禮??都屬佳品。魚與熊掌實在叫人難以取捨，千金難買心頭好，與其事後悔過，一擲千錢買齊兩款保證你畢生無憾。

巴里歌劇團(與巴里華擊團同音)「les CHATTES NOIRES」製音樂盒，盒上印有多個代表「les CHATTES NOIRES」的黑貓標記和字樣，外觀古典高雅。



◆ 初回限定版 A 款禮品《les CHATTES NOIRES製音樂盒》

◆ 初回限定版B款《攜帶型KinematoronVisual Memory Card》



模彷花組成員「李紅蘭」發明的手提通信機器《Kinematoron》所製的記憶咭，塗裝精美，酷似木製，風味雅典。

巴里華擊團總部巡禮

櫻大戰3資料大放送的第一站，先帶大家到訪巴里華擊團總部——歌劇場《les CHATTES NOIRES》。參觀前為大家介紹《les CHATTES NOIRES》主管兼華擊團總司令及她兩名秘書助手。

《les CHATTES NOIRES》主管兼華擊團總司令

格嵐•瑪 (聲優：相澤 惠子)
國藉：法國
年齡：47 歲
出生日期：1879 年10 月25 日
身高：162cm
體重：64kg
履歷：肥師奶一名，人生經歷豐富，處事沉著冷靜。她是巴黎的老行尊，人面極廣，穩重可靠。致心保護巴黎，對花組成員關懷備至，勞苦不辭。養有自信黑貓——愛貓「拿破崙」。



巴黎劇場2人組

秘書「美露」與「莎兒」



美麗與智慧，機靈秘書

美露•雷藏 (聲優：小島 幸子)
國藉：法國
年齡：19 歲
出生日期：1906 年6 月1 日
身高：158cm
體重：47kg
履歷：《華擊團》與《les CHATTES NOIRES》的秘書，兼顧兩者的行政事務。性格機靈謹慎，過目不忘。





劇場精品店商標

莎兒•嘉莉絲 (聲優：かない みか)
國藉：法國
年齡：17 歲
出生日期：1909 年2 月4 日
身高：154cm
體重：48kg
履歷：美露的拍擋，同樣輔助劇團的行政與事務。性格開朗，好奇心旺盛，人際關係甚佳。少女情懷，經常發白日夢，完全不知道她腦筋兒在所想，自己則重申以認真自居。

個人十分喜歡甜的食物，通常會自製蛋糕和曲奇餅作下午茶。



◆ 《les CHATTES NOIRES》全景



◆ 《les CHATTES NOIRES》徽號

基本構造與帝國歌劇場無異，應有盡有，接下來為大家睇真些劇場內的每個部份。

跟帝國歌劇團一樣，用以擺放雜物與道具。

花火：「這樣看舞台，我……這是第一次，真廣闊呢。」



◆ 舞台內

化粧室，書面左邊擺放服飾，右邊則是擁迷送的禮物，花束。



◆ 樂屋

大神：「唔?不是《洛庇莉雅》嗎!怎麼在這裡數花?」



◆ 賣店

畢竟這裡最受注目的是花組成員的特照!!或許今集也可以買到特別珍貴限定的相片呢。

莎兒：「……大神先生，難道你願意跟我成為情侶?」



1925年興建的最新型小劇場，加上劇場內的美味食物，巴黎的市民與藝術家都視之為生活上中的最高享受。艾莉嘉正在表演，打扮好可愛嘤!!先看過再到其他地方吧。

艾莉嘉「各位!今天的表演精采嗎?」

◆ 客席



◆ 浴室

莫非大神今集又可窺探各成員的浴姿！！

大神：「唔……花洒聲？有人在嗎？」



◆ 秘書室

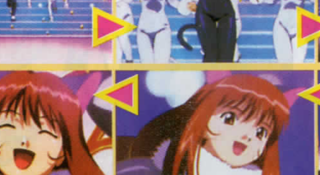
美露任何時候都在這裡守候，房間左右的書本堆得高高的，書卷氣十分濃。

美露「呀……大神先生，怎麼了？」

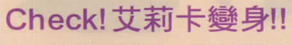


◆ 作戰指令室

位置隱秘，深入地底以掩人以目。桌子中間設有蒸氣計算機，抓緊巴黎脈膊，迅速收集情報加以分析，以迎合狀況定奪戰略詳細。



Check! 艾莉卡變身!!

有謂兵貴神速，每分每秒之差都會影響勝負成敗，有如帝國華擊團當時，花組成員於召集後亦會經由捷徑通道《Dust Chute》火速往作戰指令室集合，議定作戰計劃，是次我們榮幸請來「艾莉卡」、總司令格嵐及秘書二人娘為我們示範整個召集過程，請鼓掌!!

◆ 地下格納庫

招牌華擊團兵器《光武》F的機庫，工作人員每天都細心檢查保養光武，貫徹「養兵千日，用在一時」，以預備花組成員隨時出擊。再請「艾莉卡」為我們示範整個出擊過程。



◆ 整個動作一氣呵成，艾莉卡先跳進《Dush Chute》，然後在更衣室換上戰鬥服。艾莉卡平日的便裝經過特別設計，只須輕輕一拉衣襟即能完整脫下，快捷方便，接著再穿上一件過的戰鬥服，披上外衣便成，非常有效率。換過戰鬥服後，每位成員會經由不同昇降台昇上作戰指令室，總司令亦和秘書們亦會由另外的通道先在作戰指令室守候。

Check! 艾莉卡出擊!



◆會議後，花組各成員會乘昇降機到地底的格納庫。到達後，每位成員會再迅速走往通向自機的通道飛奔上機體出擊。



◆ Eclair 停車場

巴黎版子彈火車，其名Eclair，即「閃電」之意。速度驚人，接載光武光速趕到案發現場。功能與帝國華擊團的列車相同，換言之也會有鯨翔丸之類飛船??

Check!巴里華擊團參戰！



◆乘Ecliar來到戰場，花組各成員經已列好陣與敵人戰鬥，利用上兩集戰鬥系統藍本再加以改良，今集大幅進化，大神再不用無時無刻左選右擇那些煩複指令。今次手掣上每個鍵都有它指定用途，見下圖，各位只須按下指令鍵即可選取特定指令，十分方便。

左下角兩條能力棒，推測極有可能是耐久力棒和氣力棒。

B 鍵	儲力(ため)
X 鍵	防禦
Y 鍵	回復

陣形示，與櫻大戰2有同功之妙，大神今集亦可以選取風林火山四種陣形，因應戰況變增減隊員們指定能力值。須帶一提，大神今集也可以指令かばう為隊員擋格敵人攻擊，提昇好感度。



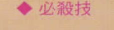
攻擊Guage??

《櫻大戰2初回限定版》內櫻大戰3附碟中，有主開發人員訪問，其中一段有透露玩家今集戰鬥內不單只是按鍵指令指揮隊員，他們也希望玩家一起參與戰鬥。推測Guage棒可能是攻擊力參數，讓玩家控制力度攻擊敵人。


◆ 通常攻擊


◆ 防禦


◆ 必殺技





Check!迷一般的敵人!

到目前為止，資料仍未公開有關與巴里華擊團敵對的壞旦資料，不過在最新一段宣傳片中，我們終於為各位找到敵人們的蹤影，他們外表各有特色，外觀來看他們似乎是另一個馬戲團的成員，同行如敵國，難怪會成為巴里華擊團的死對頭了。




◆ 其中幾名敵人

行街街!不夜城Montmartre

參觀完《les CHATTES NOIRES》劇場後，接著來帶大家到外面走走，逛逛圍繞劇場的不夜城Montmartre。

What`s Montmartre??

法國巴黎北部其中一處丘陵地區，巴黎的歡樂街。區內茶座及劇場遠近弛名，20世紀初期世界各地藝術云集，可謂近代美術的發祥地。

Check!花組成員出街必備，通信器Kinematoron!

通信器Kinematoron由帝擊團花組成員李紅蘭發明，由於用途廣泛，加上接收能力特強，及後定為花組成員必備通信器，每位成員房間必備。新發明成功，紅蘭於是再加以改良，微縮成手提大小通信器Kinematoron，各華擊團成員無論在何時何地都可隨時聯絡《les CHATTES NOIRES》總部和其他成員。

遊戲中，VMS咭即是通信器Kinematoron，大神會不時收到訊息，提示下一步要如何行動。

◆ 手提型Kinematoron



◆ 通信器Kinematoron，大神正跟洛庇莉亞通話

Check!Free Run 地圖!

櫻大戰3內，玩家故然可以於時限前自由出入地圖上每個地方，今次特別在於可以自由抉擇參與事件，譬如大神於適當時候經過地方，遇上事件，頭上出現！號，不論玩家意欲如何，以往通常未待玩家定神已開始事件。今集則截然不同，大神縱然遇上！號，並不會即時進入事件，而是隨玩家決定，自由參與。





Check 2!LIPS 系統!

畢竟離上次公佈已久，我們稍稍與大家重溫櫻大戰3採用的新對話系統「LIPS System」——《Live Interactive Picture System》。該系統將以往選擇題形式的娛樂性推向更高層次，玩家在指定抉擇時候除問案亦要用Anlaog上下調較對答語氣，拉上強調語句，拉下則冷淡釋然，中間線則平常心。







◆ 上下調較語氣

◆ 市街全貌

(1) 《les CHATTES NOIRES》
巴里華擊團劇場。



(2) 墓地
市郊墓地，位於教會旁邊，充滿大自然氣息。
大神：「……哦?不是《姬絲莉》嗎?」

(3) 花店
在墓地一旁營業，花種應有盡有。



(4) 教會
「艾莉卡」就在這裡兼任修女。
艾莉卡：「唔。幫忙婆婆後，她十分感謝我。」



(5) 警署
維護巴黎治安，警察24小時當席。最近，他們開始著手調查花組狂徒「洛庇莉雅」的案件。
大神：「被逮捕了??《艾莉卡》……怎麼回事啊?」

(6) 餐廳
巴里常見的餐館，茶座外的選擇。
姬絲莉：「大神，賜座。這裡的湯是絕品，嚐嚐吧。」

(7) 酒吧
位於餐廳後巷，「洛庇莉雅」經常在這裡流連。
洛庇莉雅：「到現在你依然想著工作嗎?你還真是認真。」

(8) 廣場
位於《les CHATTES NOIRES》劇場後邊。廣場內，有醉心藝術家擺檔為途人描繪人像和風景畫，也有攤位販賣紀念品。
歌莉歌：「喂，一郎。我也要去。」

(9) 日本大使館



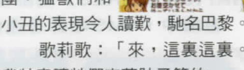
(10) 市集
百貨云集的市場，歌莉歌有時會到這裡工作，賺取食物餵飼馬戲團內的小動物。

(11) 公園
幽靜的閒適天地。
艾莉卡：「呀，大神先生!我正跟附近的孩子玩踢罐遊戲。」

(12) 大橋
通往馬戲團的大橋。
花火：「呀……對，對不起……慌慌張張的……失，失禮了……」

(13) 茶座
大神每天光顧，偶爾會遇上花組成員。
美露：「呀，大神先生。你說什麼了?」

(14) 馬戲團
「歌莉歌」所屬的馬戲團，猛獸們和小丑的表現令人讚歎，馳名巴黎。
歌莉歌：「來，這裏這裏。我特意讓牠們空著肚子等的。」



巴里華擊團檔案

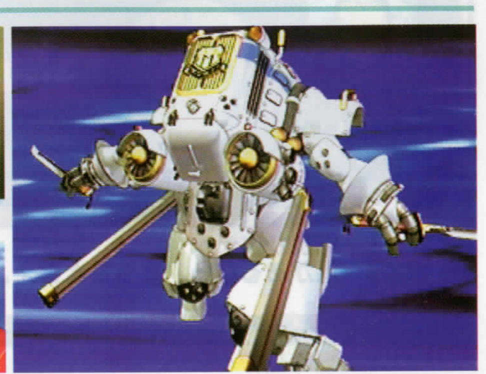
巴里華擊團隊長

中尉 大神一郎 (聲優：陶山 章央)

履歷：前帝國華擊團花組隊長，兩次保衛日本有功，榮昇中尉，被委以重任，赴任法國，擔當法國巴里華擊團隊長，守護法國。擁有極高靈力，世界上唯一能駕禦靈子甲冑的男機師。

光武：愛機不變，仍然以雙刀作武器，有白狼之名。

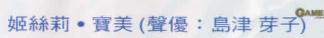




巴里華擊團隊員



艾莉卡•科婷(聲優：日高 典子)
年齡：16 歲
出生日期：1909 年 8 月 15 日
身高：56cm
體重：45kg
國籍：法國
履歷：開朗活潑的見習修女。性格認真，不過行事疏忽，酷似帝擊花組成員「櫻」。
光武：紅色代表聖戰士，幸運的像徵。專用武器十字架，可變換成為機關槍





姬絲莉•寶美(聲優：島津 芽子)
年齡：16 歲
出生日期：1909 年 4 月 18 日
身高：161cm
體重：46kg
國籍：:法國
履歷：挪威勇士維京人名貴族，寶美家長女兼次當家。性格高傲，勇悍，因此不太喜歡低聲下氣的東洋人大神一郎。身負維京人血統，身軀嬌小卻能從容揮動大斧作戰。閒時喜歡下國際象棋及到樹林散步。
光武：深藍色代表海洋，加上白色線條，感覺優雅。盾上刻有姬絲莉家族紋章，像徵堅持與強悍，武器則是世代相傳，一擊必殺的維京斧。



歌莉歌(聲優：小桜 悅子)
年齡：11 歲
出生日期：1914年10月10日
身高：142cm
體重：36kg
國籍：越南
履歷：越南出身，流動馬戲團成員。天真爛漫，擅長小把戲與曲藝。平時喜歡與動物交談。年紀小小，不過成熟隱重，背負著悲傷的過去。
光武：肩上印有小貓圖案，是歌莉歌至愛。推測武器是雙肩上的大砲，也可能是馬戲團練成的獨特格鬥技。

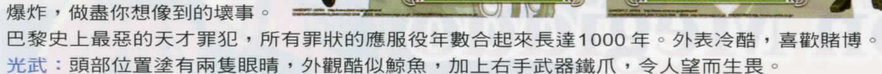


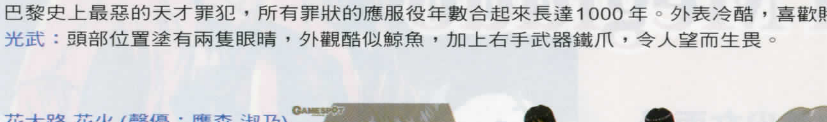


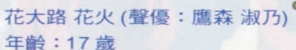




洛庇莉亞(聲優：井上 喜久子)
年齡：20 歲
出生日期：1905年11月13日
身高：179cm
體重：64kg
國籍：Transylvanian(前羅馬尼亞)
履歷：兇悍恐怖份子，搶劫、爆炸，做盡你想像到的壞事。巴黎史上最惡的天才罪犯，所有罪狀的應服役年數合起來長達1000 年。外表冷酷，喜歡賭博。
光武：頭部位置塗有兩隻眼睛，外觀酷似鯨魚，加上右手武器鐵爪，令人望而生畏。

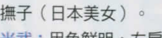


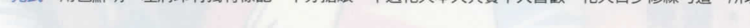






花大路 花火(聲優：鷹森 淑乃)
年齡：17 歲
出生日期：1908 年 5 月 22 日
身高：158cm
體重：46kg
國籍：日本
履歷：日本男爵家，北大路家長女，自3 歲後留居法國，卻對日本文化無一不曉。率直單純，書華、華道、弓道皆精，百份百日本女性。非常喜歡展露微笑，喜歡讀書之餘，興趣則是故鄉文化的書道、花道及弓道，是個不折不扣的大和撫子（日本美女）。
光武：用色鮮明，左肩印有獨特標記，十分搶眼，不過花火本人其實不大喜歡。花火自少修練弓道，所以機體亦以弓箭為武器。







Final Check!!

最後，據小道消息，聽聞帝國華擊團花組的各位成員也會在「櫻大戰3」中出現，估計形式離不開書信交流、通信器Kinematoron 或是巴黎旅行途中與大神見面。此外，一提讀者DC 版櫻大戰1 及2 的完成記錄會對櫻大戰3 產生影響。請繼續留意我們最新報道。



GAME DATA

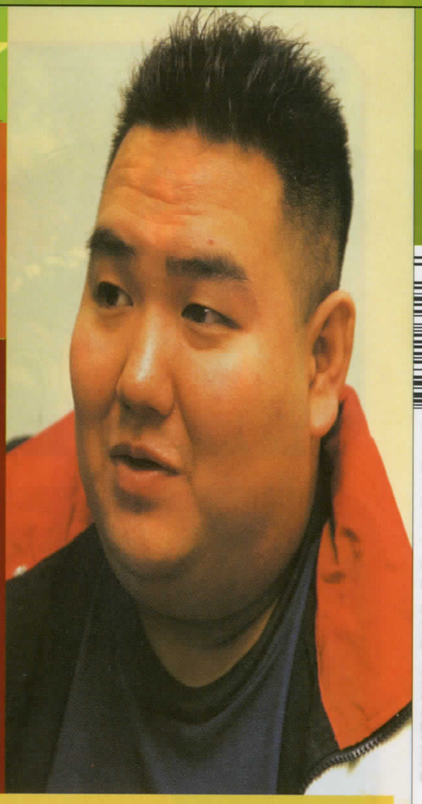
製造商	Studio Line / 廣美
發售日期	預定6月中旬
價格	未定
記憶	未定
完成度	60 %（2月9日）

AVG / 1P / MEMORY BACK UP

火焰聖母
The Virgin on Megiddo

日本首屈一指，以繪畫柔弱無骨的美少女而最為人熟悉的插畫師橫田守，繼三年前初次參與DATA EAST家庭用遊戲《慟哭、然後…》的人物設計和原畫製作，為遊戲創下輝煌的成就之後，今年，橫田守決定捲土重來，並且以自己旗下的公司Studio　Line開發一個專為Dreamcast而設的戀愛、推理冒險作品《火焰聖母 ～ The Virgin on Megiddo ～》，誓要再度挑戰家庭用遊戲的市場！

CATCH THE WINNING KEY



橫田守

Studio Line有限公司的董事，畫風別具一格，無出其右，曾為多款成人電腦遊戲和動畫作品擔任人物設計及原畫製作。在九七年中，橫田守更開始嘗試與DATA EAST合力創製以家庭遊戲為底線，集推理和戀愛元素於一身的冒險遊戲《慟哭、然後…》，果然大受好評，成為SEGA SATURN最賣座的冒險遊戲之一。

作品

TV ANIMATION

SAMURAI TROOPER

TRANSFORMER V

絕對無敵 雷神王

奇天烈大百科

筋肉人 王位爭奪篇

ORIGINAL VIDEO ANIMATION / 劇場ANIMATION

CRYING FREEMAN

無用的人BLUES

SD幪面超人

EMBLEM TAKE 2

亂馬1/2

成人電腦遊戲

PREMIUM 2

METAL EYE

SHANGRLIA 2

河原崎家之一族

野野村病院的人們

遺作

獵奇之檻

獵奇之檻2

這裏是樂園莊（原畫部份）

林間學校

這裏是樂園莊2

玉子料理（2 EPISODE）

CLONE DOLL 課外授業

人形使2

CLONE DOLL My Favorite

septem charm MAGICAL KANAN

ELYSION ～ 永遠之SANCTUARY ～

ANGELIUM

家庭遊戲

慟哭、然後…

STORY

在世羽（ヨハネ）的啟示錄中有記載說：「聖母將會降臨於MEGIDDO的土地……」

二零一三年，東北地區由於以前因循守舊、墨守成規而一直被荒廢，後來主導的外資系企業將東北地區建設成實驗城市「依佐波市」（いざなみ），其中由網絡以至工業用的木屑，全部均由單一的作業系統（OPERATION SYSTEM）控制和管理，成為一個封鎖式的智能城市（INTELLIGENT CITY）。直至一日，作業系統於無緣無故的情況下，像是發了瘋似的失去控制，同時不能解釋的怪事，一個接一個的陸續發生，隨後更收到目擊人體自然焚燒現象（SPONTANEOUS HUMANCOMBUSION）的報告，情況不斷惡化……

至於一切也由見習偵探的高中生蘭堂研人，轉校至歸納城市系統的「聖骸布學園高等學校」開始。

THRILL & SUPENSE

雖然今次《火焰聖母 ～ The Virgin on Megiddo ～》明顯予人一種與前作《慟哭、然後…》對著幹的感覺，而且不論登場人物的性格和外觀，也有點似曾相識的感覺，至於遊戲最不同的地方，就是背景會由現代轉移至一個虛構的近未來城市，遊戲中的主人翁也是身兼學生和見習偵探兩重身份的蘭堂研人，其中會遇上接二連三發生的神秘事件，經過不斷追查、抽絲剝繭，解開事件中一個又一個的謎團。

在遊戲中，研人除了需要透過對話、觀察、調查、推理，以及近未來的互聯網絡搜集各種情報之外，間中也要使用身邊不同的道具解開重重障礙。另外，在故事圍繞的聖骸布學園高等學校週圍，會出現幾位完全不同個性的女性角色，其中在對話時選擇不同的說話，不單止會直接影響研人與幾位女角之間的好感度，而且更會影響故事以至結局的發展，途中自然不會少得令人血脈沸騰的EVENT CG和動畫片段……



















CHARACTER

主角 ♠♠♠

蘭堂 研人 KENTO RANDOH（16歲）

寄食於賀神偵探事務所的高中生兼見習偵探，架上眼鏡後的研人，雖然外表予人一派高材生的樣子，不過遇上困境時，研人會表現出平時並不容易看到的敏銳，好奇心強且富洞察力，經常愛管閒事。



森口 紫乃 SHINO MORIGUCHI（15歲）

出生日期：11月5日（天蠍座）

血型：O型

3 SIZE：78．56．82

仲代良其中一位擁護者，後來因為喜歡研人繼而成為合作伙伴。



瀧 恭一郎（16歲） KYOHICHIROH TAKI

連續兩年當選聖骸布學園高等學校的學生會會長，依佐波市市長的親子，對於不論市民抑或學生也具有莫大的影響力。



賀神 岩雄 IWAO GASHIN（42歲）

賀神偵探事務所的社長，將關於偵探的一切授予研人的師傅，也是研人的保證人。







秋村 湖希 MIZUKI AKIMURA（17歲）

出生日期：4月16日（白羊座）

血型：A型

3 SIZE：87．57．85

性格好勝剛強、不輕易向別人示弱，在眾人面前永遠是一位明朗可靠的少女，其實內裏則是一個非常容易感到寂莫的人，而且煩惱往往藏於心底，從不肯與其他人傾訴，面對任何事情只會獨力解決，與研人是初中時代的同級同學。



華龍院 巴 TOMOE KARYUHIN（15歲）
出生日期：2月18日（水瓶座）
血型：O型
3 SIZE：85・56・84

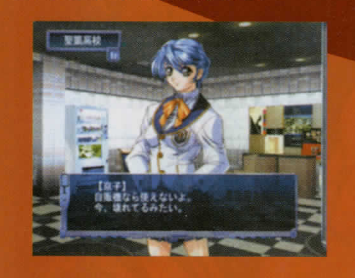




將依佐波市分成兩份的兩大勢力、以舊市民派為中心的華龍院家族的千金，由於外表與家聲予人一種寡言的印象，所以巴一直希望由恍惚的父親手中自立。

三香野 京子 KYOHKO MIKANO（16歲）
出生日期：3月8日（雙魚座）
血型：B型
3 SIZE：84・55・85

完全自我，說話常常喋喋不休，毫不顧忌予人活潑、男性化的外表，其實性格與湖希一樣，是個非常容易感到寂莫的人，至於特殊的第六感，往往為京子開闢了良好的出路，母親長內博士是高能源研究所的幹部。





北川 真奈瀨 MANASE KITAGA（16歲）
出生日期：1月3日（山羊座）
血型：A型
3 SIZE：84・56・86

天生美人胚子的高材生，校內的系統管理委員，為人冷靜沈著，容易給予別人冷漠的錯覺，其實待人接物和藹可親，而且更有冒失、魯莽行動的一面，屬於從細微理論和證據得出結論的人。







神崎 麗巳 KIREMI KANZA（26歲）
出生日期：10月1日（天秤座）
血型：AB型
3 SIZE：88・61・89

科學雜誌的記者，為報導依佐波市接二連三發生的神秘事件取材。

仲代 良 RYOH NAKADAI（18歲）

重視古往今來的傳統文化，率領舊市民派學生的領袖，喜歡以華龍院家當家的身份自由出入。



奈村 順平 JYUNPEI NAMURA（16歲）

與研人同一男生宿舍的同房，屬於坦率、爽快、平易近人一類的男生，擅長入侵、干擾、盜竊其他電腦的情報。







夢を忘れられないあなたへ
感動のストーリーがここにある!!

Angel Present

TEXT: 綿羊大王

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	NEC INTERCHANNEL
遊戲類型	AVG
發售日期	2001 年4月22日
售價	6800 日圓
容量	GD ROM
記憶	11 Block

對應周邊：KEYBOARD 、Modem

慘痛的經歷、悲傷的回憶在我們的心靈上形成一道深深的傷口，每當回顧往昔時我們往往感到傷痛，於是害怕再去觸摸。年月逝去，割破我們心靈的刺依然未能拔去，驚怕再度受傷，與他人溝通時戰戰兢兢，人逐漸變得孤立無助…現實生活上，可能你我都是其中一人，可能我們永遠都無法醫治那心靈的創傷…不過，至少在遊戲中，Angel Present內，你可以拯救遊戲中的女角們…又可能，你能透過遊戲找到那方法……

回鄉——幻想曲的開始

Angel Present遊戲故事的主人翁是位一心想成為出色畫家的青少年「關川 祐」。身處煩擾的都市，祐的靈感及進境未如理想，於是決心回到故鄉阿左美之里，重新收拾心情，領略對世界的感性，並順道取材，在回鄉三個星期內畫出一幅嘔心瀝血之作。

故鄉是寧靜且帶點憧憬的，取景途中，在女孩子們的帶領下，祐有如童話故事一樣迷迷糊糊墮不可思議的幻想世界「Layer」，究竟……

Layer 世界

在Layer 世界所體所感，祐終於知道世界是女孩子們的心靈境像。那裡，她們受日常問題影響，在獨自的Layer 世界內化身為心靈的精靈，為解決問題與祐一起冒險，同心合力解開心結。祐可要幫助她們重新了解，勇敢面對現實世界，在她們遇上挫折時給予鼓勵支持，為她們增添勇氣。

◆主角「關川 祐」

平衡世界之物語

◆ 伝統的問題式對答

在三個星期約20多日的故鄉生活內，祐會重複往返現實世界與Layer 世界。

每天的遊戲活動時間分成早上、正午、黃昏及晚上四個時段。每個時段中，祐可以在阿佐美之里四處搜集情報，偶爾幸運遇上女角們則會發生事件，在現實世界達成一定條件才能進入Layer 世界，「一定條件」所指相信應該是達到一定好感度或者在特定時候到達指定地方。

而進入Layer 世界後，祐則會與該Layer 世界所屬的女孩子精靈四處冒險談天，如前文般為她們解開現實世界的心結，一起渡過種種事件。順帶一提，Layer 世界內沒有時間概念，當中時間是停頓的，所以祐離去Layer世界後會回到當初進入Layer世界的時段。

最後，不論成功進入Layer 世界與否，傍晚後該天即會完結，然後可作記錄，回家休息，之後又是新一天的開始。

危機四伏！Layer 世界！！



◆動作遊戲般的Layer 世界

Layer世界是女孩子們心境的現實境像，所有心魔都成為世界上的怪物，可謂危機處處。冒險中有如ARPG，主角祐設有HP值，他可自由在世界上行動，出入構成世界的版圖，沿途找尋寶物，擊倒Boss，讓女孩子們回復鬥志。

Layer 世界的靈感

成功進入Layer世界，完成事件以後，由於經歷事變，祐亦會有新靈感湧現，與來回Layer世界的次數漸進，逐漸完成圖畫。因此，祐應以「博愛」為宗指，在日常生活中與每位女角保持聯絡，和睦相處，進入她們各位的心靈Layer 世界解救她們，將事件經歷轉成靈感，完成祐的圖畫。


◆冒險後的靈感一筆

女孩子檔案

香月 繪梨奈(聲優：山本 麻里安)



Profile

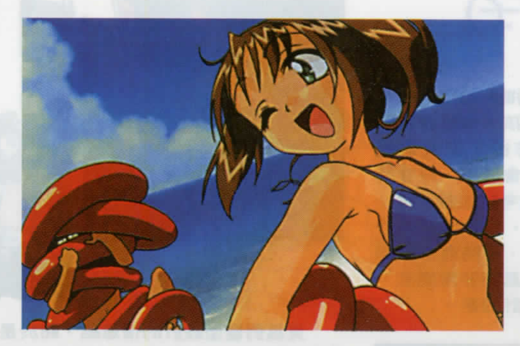
崇拜祐的後輩，受祐影響，決意陪同祐回故鄉取材繪畫，繼而任性地進駐祐的房子。性格純真，平易近人，任誰人都喜愛的小女孩。笑容背後，每當提及父母之時往往顯得傷感，表現冷漠。難道，那是她心靈上的傷疤??

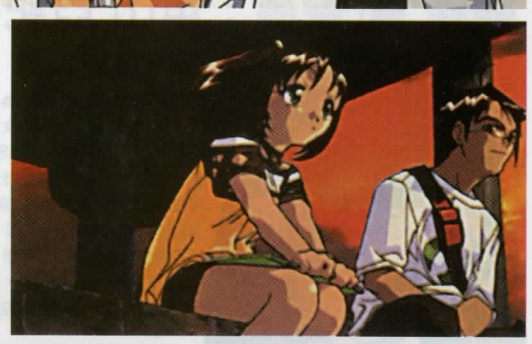


Layer 世界

相處日深，祐實在擔心香月。正在那時候，祐看見一位與香月一個樣子的可愛小天使，可憐的小天使受了傷，一瓣瓣羽毛媥媥落下，當祐上前抓著羽毛的時候，他掉進了香月Layer 世界。

香月Layer世界是個役病四處的部落，村民為可怕的疾病感到痛心疾首。隨著祐與香月精靈的努力，村落漸漸脫離危機，祐被村民們敬稱成勇者，香月精靈也逐漸康復，再度振翅高飛。





真壁 由樹(聲優：吉田 古奈美)



Profile

興趣與眾不同，喜愛昆蟲的奇怪小女孩，不過倒突顯出她可愛一面。自少埋首收集昆蟲，醉心研究。踏入高中以後，無奈要考慮學業後的出路而苦惱。夢想與現實相對立，仍然堅持以理想為先，盡畢生心力找尋傳說中的「黃金蟲」，性格純真。





Layer 世界

由樹與祐一起收集昆蟲途中，不知不覺將祐帶進自己的心靈 Layer 世界。那裡，昆蟲們自由無休的築巢生活，他們向外來者祐提出諸出要求，祐也逼於無奈為他們解決難題，盡量滿足他們……因為，那是唯一能夠治癒由樹精靈破碎心靈的渠道……





宮崎 沙惠香(聲優：永島 由子)

Profile

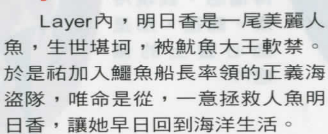


昔日的游泳界未來之星，現在是憂鬱的孤獨公主。因為一次意外嚴重受傷，笑容也從此在她臉孔消失。意外後努力為療傷，堅忍痛苦的物理治療，為重拾過去的光輝而努力。堅握希望不捨不棄，因此對他人甚為冷漠。





Layer 世界



Layer內，明日香是一尾美麗人魚，生世堪坷，被魷魚大王軟禁。於是祐加入鱷魚船長率領的正義海盜隊，唯命是從，一意拯救人魚明日香，讓她早日回到海洋生活。

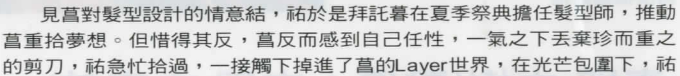
朝霧 菖(聲優：中山 亞紀子)

Profile



文靜勤勉的優等生，為摧人的學業放棄夢想，喪失希望的可悲女孩。傷感盡表現在臉孔上，不知何時忘欲了歡笑這感情…由於性格內斂和社會所摧，只會間中對空虛的昇大學測驗考試流露反感。菖自己雖然仍未察覺，其實她心底裡仍然未完全放棄夢想，不時有女同學拜託暮替她們剪髮，菖亦非常樂意，彌補未能貫徹髮型設計的夢。







Layer 世界

見菖對髮型設計的情意結，祐於是拜託暮在夏季祭典擔任髮型師，推動菖重拾夢想。但惜得其反，菖反而感到自己任性，一氣之下丟棄珍而重之的剪刀，祐急忙拾過，一接觸下掉進了菖的Layer世界，在光芒包圍下，祐竟然回到故鄉阿左美之里。奇怪的那裡卻空無一人，有的只是不發一言的夢精靈菖，她看似找著尋某樣東西。靈機一觸，祐於是將菖的剪刀物歸原主。滿以為事件完結，在菖另一個Layer 世界內，不料剪刀被用來兇器，西伯利亞火車內不幸內人因而死亡，祐推測那大概是菖對夢想的負面感情影響，再次調查…

鷹峰 翔子(聲優：金月真美)

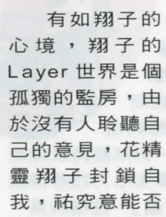
Profile



深受歡迎的美人兒，所有男性的夢想對像，內外成熟的大姐姐。對父母言聽計從，過著平淡人生，現職鋼琴老師指導小孩子彈琴。踏入適婚年期，父母亦隨之相勸翔子相體，翔子開始迷惘，對意見抱有反感，希望自行決定的自己的人生。



Layer 世界



有如翔子的心境，翔子的Layer 世界是個孤獨的監房，由於沒有人聆聽自己的意見，花精靈翔子封鎖自我，祐究意能否拯救密封花瓶內的翔子呢?









SEGA SMASHPACK VOLUME 1
經典遊戲大集匯！

©2000.2001 SEGA Corporation
BY 亮



SEGA多年來推出了無數著名的作品，這些經典對日後遊戲的發展有著深遠的影響。最近SEGA為了令玩家能再一次感受到這些遊戲所帶來的樂趣，在DC上推出一個輯錄了大量經典SEGA作品的遊戲，裡面一共收錄了12個作品，當中不乏所有種類的遊戲，更差不多全部都是MEGA DRIVE年代的珍貴作品，故絕對適合一些希望玩回以往SEGA名作的朋友。而小弟則會在介紹這些遊戲的同時，送上其中一些比較有趣的秘技。



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發售商	SEGA
售價	美版
容量	GD-ROM
記憶	不定
發售日	發售中

ACT / 1~2P

《Sonic the Hedgehog》

推出時間：1991年7月26日/ACT



由中裕司所製作的Sonic，自推出之後便成為SEGA的吉祥物，相信會沒有人不熟識吧！看到現在眾人都十分期待DC的《Sonic Adventure2》便可知道其受歡迎程度是何等厲害。《Sonic the Hedgehog》推出後立即為動作遊戲帶來極大的衝擊，其獨特的速度感有別於孖寶兄弟的類型，吸引到世界各地遊戲迷的注意，亦成為MEGA DRIVE在北美的成功的關鍵；遊戲一共有6版，玩法簡單，不斷收集金環前進，以打倒最後一版的Dr.egg為目標。





《獸王記》

推出時間：1988年11月27日/ACT



要說到ACTION GAME中最經典的作品，又怎能少了獸王記的份兒。此作無論在街機或是在MEGA DRIVE中都很受歡迎，遊戲是橫向動作遊戲，而且可供二人一同進行。玩者要控制主角沿途攻擊敵人，若集齊了三顆強化珠更可變成不同的野獸（共有四種），而且戰力更會大幅上升。最有趣的地方是當玩者爆機後才發覺原來主角正在拍戲當中……

秘技：

設定每關所變成的野獸

在標題畫面中，只要一同按左下、A、B、C和START便可。





《GOLDEN AXE 戰斧》

推出時間：1989年12月23日/ACT

除了《獸王記》外，戰斧亦是另一個家傳戶曉的橫向動作遊戲，玩者可從三位角色中選取其一來進行遊戲，與《獸王記》一樣，遊戲是可供二人一起進行的。但特別之處便不再是變為野獸，而是可使用魔法和乘坐一些火龍等生物攻擊敵人。而此作品收錄的是移植自街機版的MEGA DRIVE版。

秘技：

9次CONTINUE

進入ARCADE MODE後，在選人畫面中按實左下、A、C、再按START一次，進入遊戲後便會發覺可作9次CONTINUE。

選關

進入ARCADE MODE後，在選人畫面中按實左下、B、再按START一次便會發覺在左上方出現了一個數字，這樣便可調較進入的關數。







《SHINOBI 忍》

推出時間：1989年12月2日/ACT

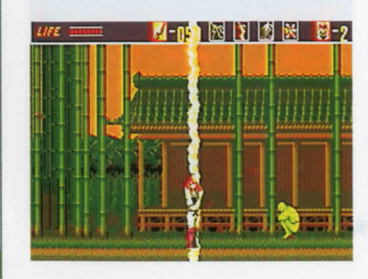
一個傳統的橫向動作遊戲，亦是MEGA DRIVE初期的傑作，遊戲的主角是一名忍者，可利用手裏劍和忍者刀攻擊敵人，雖然遊戲除了可使用忍術外便沒有任何特別之處，但在當時來說遊戲性已經相當不俗。由於大受歡迎的原故，在其後亦推出了同一題材的作品《SHADOW DANCER 影之舞》和《SHINOBI 忍II》。

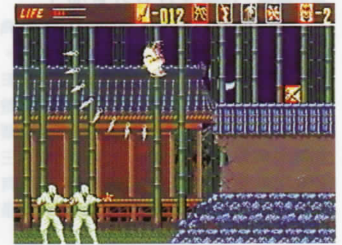
秘技：

無限手裏劍

在OPTIONS的SHURIKINS（手裏劍）一項中，將其數量調較為零，只要等待30~40秒便會變成無限了。







《STREETS OF RAGE2》(格鬥三人組2)

推出時間：1993年1月14日/ACT

由於上集得到好評，故此在兩年後便推出了續集，和上集一樣都是可兩人一同進行遊戲。但可使用的角色就增加至四名，武器的種類亦大幅增加，而且更可使出不同的必殺技，故此有著強烈的格鬥感覺，是當時MEGA DRIVE必玩的動作遊戲。

秘技：

追加設定

在選擇MODE時，只要利用2P按實A和B來進入OPTIONS便會令各項設定有所改變。

選用同一個CHARACTER

在標題畫面中，首先用1P按實右和B，接著用2P按實左和A，最後再用2P按實C進入遊戲，成功的話便可選用同一個CHARACTER。







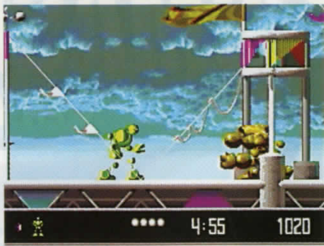
《VECTORMAN》

推出時間：1995年/ACT

又是一個橫向動作遊戲，玩者要操控一個彈珠機械人去消滅敵人，但遊戲就比較偏向Shooting為主。雖然玩法簡單，但遊戲中卻有不同的難關需要玩者去完成，故此遊戲仍然是有著一定的難度。



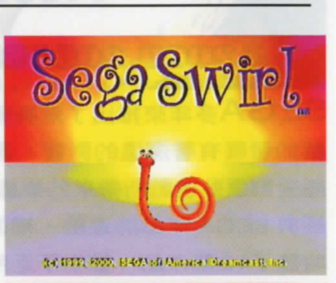


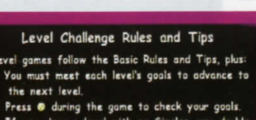


《SEGA SWIRL》

推出時間：1999年/PUZ

推出不久的方塊遊戲，在PC已經有此作的Download Version可供試玩，而且更可利用EMAIL來與DC互通資料。回說遊戲方面，雖然遊戲玩法是與一般的方塊遊戲有異，更有多種的玩法，但在遊戲中是會作出詳細的講解，很快便會玩過不亦樂乎呢！





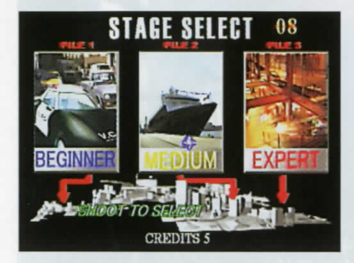


《VIRTUA COP2》

推出時間：1995 年11 月22 日/STG

第一、二集均曾移植到SATURN的人氣射擊遊戲，由於以SATURN的機能並不能作出完全移植，故此較早前便推出DC的移植版，而在《SEGA SMASHPACK VOLUME 1》中所收錄的正是早前所推出的DC版。透過DC的機能，遊戲畫面當然是更為漂亮，而且在遊戲中更會有分支的出現，要注意是可對應DC的光線鎗。







《WRBESTLE WAR》

推出時間：1989 年/SPT

是早期SEGA 所推出的摔角的遊戲，玩法非常簡單，而且當角色在摔角台下更可拿取武器來攻擊對手，由於當時甚少摔角遊戲推出，故此作在當時來說已是相當有趣。亦成為了消遣的佳作。







《SHINING FORCE》

推出時間：1993 年/SRPG

《SHINING FORCE》可說是SEGA 其中一個最出色的SRPG 遊戲之一。原因莫過於是其中世紀的風格，還有不得不提的戰鬥畫面，以MEGA DRIVE 的機能來說，能造到這些畫面已經是相當不俗了。再加上其不錯的故事，故此它能成為廣為人知的SRPG 遊戲亦不足為奇。除此之外，它對日後的SRPG 遊戲亦有著深遠的影響。但其後在SATURN 上推出的三集卻未能掀起熱潮，這是比較可惜的。







《COLUMNS》

推出時間：1990 年6 月30 日/PUZ

以PUZ來說，除了《俄羅斯方塊》，最受歡迎的莫過於是《COLUMNS》了。遊戲推出後，旋即掀起方塊熱潮，由於此作的玩與《俄羅斯方塊》有別，令遊戲充滿新鮮感，亦是此作受歡迎的原因。遊戲的玩法十分簡單，只要將至少三顆相同顏色的方塊利用橫直斜的方法疊在一起便可令其消去，所儲的積分越多，LEVEL便會越高，從而令到方塊下降的速度增加。

秘技：

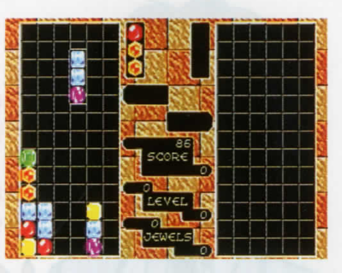
立即觀看積分表

在標題畫面的選擇MODE 時按實B，接著待到遊戲DEMO 出現時便按A 和B，這便可立即觀看積分表。

10000 分取得方法

眾所周知，在遊戲中是有魔法石的出現，只要將魔法石放到沒有方塊的地方便可取得10000 分。





《PHANTASY STAR II》

推出時間：1989 年3 月21 日/RPG

近期大家的話題仍然都是離不開由中裕司製作的《PHANTASY STAR ONLINE》了，但大家對這《PHANTASY STAR II》又有沒有興趣呢？PHANTASY STAR 系列主要是以科幻為主，有別於一般的RPG，《PHANTASY STAR II》是在第一集的兩年後推出，容量更比同時期的遊戲差不多多出一倍，再加上在作戰時的畫面是以第一身為主，使遊戲更有迫力！雖然今集的迷宮不再是以3D 製作，但同樣都是錯綜複雜！其後由於此作受到好評，故此續作便相繼推出，直至現時的《PHANTASY STAR ONLINE》。







GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商／製造商	SUCCESS
遊戲類型	AVG
發售日期	4月26日
售價	2800日圓
容量	GD ROM

對應周邊：一

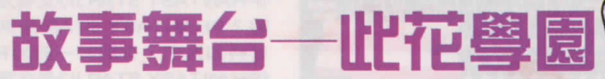
TEXT: AINHO



平穩的校園竟謠傳出殺人事件

此花 KONOHANA: True Report

以推出低廉售價「Super Lite 1500」系列遊戲，而獲得廣大玩家認識的遊戲廠商SUCCESS，最近公佈一套全新原創作品《KONOHANA: True Report》。本作是以一間名叫此花學園的高校作為舞台，一對男女轉校生，為了探查校內一直謠傳殺人事件的死神傳說，而被捲入這次命運之中，不斷受到死神的脅迫。雖然本作以2800日圓的低廉價錢出售，但也不可少看其質素，人設方面邀請了替「悠久」系列設計的Moo氏先生擔任，再加上著名聲優「Kirakira☆Melody學園」的原班人馬負責，配合撲朔迷離的故事，如此吸引的作品又怎能錯失呢？



故事舞台—此花學園

位於首都中央，被森林圍繞的神道系私立高校，整座校舍富有一種綠色古風的味道，看其外表，有如與現代隔絕的異世界一樣。這間學園，一直謠傳著一件有關死神的傳說，每當被死神看中的人，首先收到一張以血寫下‘3’數字的便條，其後的便是‘2’、‘1’，最後到了‘0’的時候，該位目標人物便會突然死去。其中一名受害者，就是任教這間學校的一名教師，究竟死神的傳說是否真的呢？這樣就要由玩者自行查出來了。

探查校內殺人事件

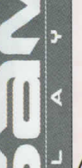
兩位男女主角惠和美亞子，為了收集有關教師無故被殺害的原因，便向她任教的學生打探情報。在這個廣大的校園之中，設有一座最新型的大型室內游泳池，而這位被殺害的教師，就是游泳部顧問的山內先生。由於死者是任教游泳部的關係，所以游泳部的五位少女成員都被主角列為疑犯，到底二人能否從她們的口供中，找到有關的線索呢？二人又會否同樣被捲入這事情中，遭到死神脅迫的死亡命運呢？



欠缺主動性的男主角—桃井惠

新聞部學長的熱血女主角—橘美亞子







MESSAGE 略過機能

基於本作是一套以描繪連續殺人事件的 AVG 推理類型關係，遊戲期間在所難免出現很多文字來交代劇情。若果玩者是再次閱讀的話，這個遊戲所提供的MESSAGE 略過機能，就非常合適你了。只需緊按一個按鈕，便可快速略過MESSAGE ，以節省不必要的內容。另外，當完成遊戲後，於ALBUM模式中便可觀看遊戲裡所出現過的百多幅圖畫，亦可收聽遊戲中的音樂。





掌握事件關鍵的女子游泳部



藤崎雙葉

二年級學生。給人一種樂天、開朗印象的女子，對每人都十分敬愛，在游泳部裡經常製造氣氛。

岸本實穗

三年級學生。由於擁有一種著重於自我為中心的性格，所以部門中的各員都不喜歡與她做朋友。

淺間喜美

三年級學生，也是游泳部的部長。由於為人對其他人嚴緊，所以身邊的人都非常信賴她。

石井伊都子

三年級學生，是一位清純的女孩子。她的性格與實穗成反比，學業成績驕人，校內的人都對她的評價非常良好。

長山晶子

二年級學生。冷靜而不多喜愛說話，甚麼感情都不表露出來，故身邊的人難以觸摸她的心情。

TEXT: AINHO



發行商 / 製造商	AQUAPLUS
遊戲類型	SLG+AVG
發售日期	今春發售預定
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定

對應周邊：未定



業界初！以「同人誌」為題材的戀愛遊戲正式登場！



每年一度的香港漫畫節《C O M I C WORLD》，不經不覺今年已是第十屆，並且經已在1月28日完滿結束，不知大家有否到場湊熱鬧呢？會場內每一個售賣同人誌的攤位人山人海，若果閣下不喜歡與人擠迫，但又想感受一下這種氣氛的話，那麼這套以同人誌為題材的遊戲《COMIC PARTY》，一定合你口味。繼在上年5月28日推出電腦版後，到了現在終於順理成章移植往Dreamcast上。此作的特色，除人可以安在家中感受日本式同人誌的氣氛外，還會結識到多位同行的女孩子，從而發展一段戀情。

何為「同人誌」？

其實同人誌是指一些繪畫興趣者親手製作和創作的漫畫，以及製作一些原創的商品，大部份都是參考漫畫、動畫和遊戲的作品製作而成，其質素和精美程度實在非同小可，而現在本港每年都會舉辦一次這類大型的活動。除此之外，會場內除了售賣各式各樣的商品外，更會好像日本般，有人打扮成一些動漫畫或遊戲中出現的人物來增添氣氛，真謀殺了不少來場者的菲林啊！



一次機會改變主角的人生

遊戲主角原本是一名平凡的大學生，有一位青梅竹馬的好友高瀨瑞希，與他一同過著讀書的生涯，不過在一次偶然的機會下，便改變他的人生。一天，主角好友九品佛大志來找他，邀請主角一同參觀同人誌的展銷會「COMIC PARTY」，主角在不可拒絕的情況下，便唯有跟隨他前去。二人到場後，一向對繪畫美術有濃厚興趣的主角，被會場中展出的作品深深吸引著，就是這個原因，他便下定決心參加同人誌的製作工作，並且期間認識了多位同行的女孩子，展開一段不簡單的感情生活。



以同人誌展銷會為主要遊戲舞台

每月舉行一次的同人誌展銷會，就是本作的主要遊戲舞台。在展銷會中，玩者將會完全感受到熱鬧的氣氛，不單可以第一時間知道自己一手製作同人誌的銷量是否理想，以及與各傳媒入場者會面之外，更會遇上多位同行的美



全七位展銷會同行的美少女



牧村南



由於熱愛漫畫而入職開辦展銷會的經營會社，是位純樸可憐但心地善良的姐姐。她具有一種與眾不同的氣質，平易近人，經常以燦爛的笑容來示人，不過對自己私慾的要求比較麻煩。對於主角有熱誠的心而參加展銷會感到非常滿意，之後的活動更會經常向主角作出支持。

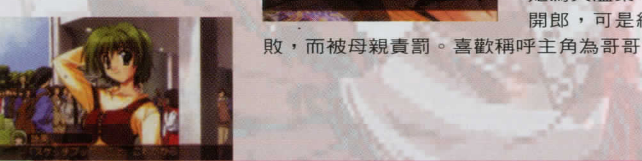


高瀨瑞希

與主角就讀同一間大學兼同一學部的她，自高中已經與主角是好友的關係，可說是青梅竹馬的朋友。她活潑開朗，喜歡做運動，但對漫畫方面提不起任何興趣，而主角參加同人誌一事，更是一直隱瞞著她。

豬名川由宇

關西出名中堅等級的同人誌高手，最近才來到東京嘗試大展拳腳，參加東京地區所舉行的展銷會。她擁有一種熱誠的心，樂於助人，應付每項事情時都十分認真，放浪的性格，相信是她的個人特色。



大庭詠美

有「壁虎小組」之稱的有名小組之代表者，也是一位有名漫畫家的家務助理。她所製作的商品，一直以來都是全場販賣數目最多的一組，而且對於販賣的目標數量充滿自信，認為「同人誌」創辦是存在一定的價值，只可惜她的性格較為單純。





長谷部彩

製作原創漫畫的同人誌作家。她每一套作品的特色，除了內容保持一貫深刻印象的劇情外，封面都是帶有濃厚的日本地道風格，但可惜沒有人賞識她的作品。



芳賀玲子

由於為了好友的興趣，而一同參觀展銷會的女子。在一間遊戲機中心兼職的她，熱愛遊玩電子遊戲，精通一切各種類型的遊戲，特別喜歡格鬥類型，而她的男性朋友就只有主角一人。





塚本千紗

主角經常利用的印刷屋的女兒。雖然她外表看來幼小，但卻是一位成績優異的高校生。她為人溫柔可愛，活潑開朗，可是經常做事失敗，而被母親責罰。喜歡稱呼主角為哥哥。

少女協助主角或交談，而且還有機會看到她們打扮一些作品的人物來示人啊！

製作同人誌來參加展銷會



遊戲中，玩者最主要的目的，就是在每個月中製作一本出色的同人誌，來增加收入，以及得到各業界的賞識來提升地位，從而令同行的女孩子們，對主角的好感受有所提升。由於玩者製作同人誌的過程期間，需要花費一定的資金，所以金錢在遊戲中便會佔著一個相當重要的地位。玩者除了擔當各種有關製作的事項外，還需要考慮題材（有OVA、遊戲和原作三大項目選擇）、印刷成本和數量，才能令收入得以增加。

以展銷會為目標之一個月



每個月中，遊戲將會分成五個部份，分別為「平日」—每個月的初期，玩者可以實行各種行動，如鍛鍊自己的繪畫能力、休息、繪畫工作等。「假期」—在星期六、日或假期時，將會有日間和夜間兩次的行動。玩者可以選擇與女孩子約會或繼續製作同人誌。「修羅場」—離截稿日還有一個星期的時候，便會自動進入這個「修羅場」模式中，表示玩者將會進入最高狀態將所有的稿件完成，不過有可能影響其質素。「截稿日」—在展銷會舉行前的二日，手上的同人誌稿件必須送往印刷廠印刷，這時玩者便需要決定印刷的價錢和數量。「展銷會」—同人誌正式發售的一天，而展銷會結束後，大會便會發表玩者的銷量結果報告。





Dreamcast版新增要素

今次Dreamcast版本，當然不會單純移植這麼簡單。雖然現在所得的詳細資料並不多，但是暫時知道將會加入不少新要素。其中包括追加新原創EVENT事件和分歧選擇，遊戲畫面的質素比電腦版更勝一籌。在電腦版中遇到主要事件才加插配音的情況，今次就連平時角色的對話時都會全配音化，令玩者更能夠投入遊戲世界裡。除此之外，在遊戲裡的結果報告畫面中，與電腦版有少許上的分別，畫面將會新增顯示玩者親手製作同人誌的封面等變更點。



GAME DC PLAYERS
GAME DATA

發行商 / 製造商	CRAVE
遊戲類型	38.99 US
發售日期	發售中
售價	2800 日圓
容量	GD ROM
記憶	20 BLOCKS

對應周邊：DC / AVG / 1P

充滿迫力的動作遊戲！

dracous
cult of the wyrm



TEXT BY 亮

近期在DC上推出了一個類似PS《NIGHTMARE CREATURES》的冒險動作遊戲，遊戲目的同樣是要控制角色不斷消滅MONSTERS為主，但特點當然是其漂亮的畫面，而且在遊戲中更能施華麗的魔法，除此之外，在遊戲中更會出現分支，令到遊戲的吸引力大為增加。

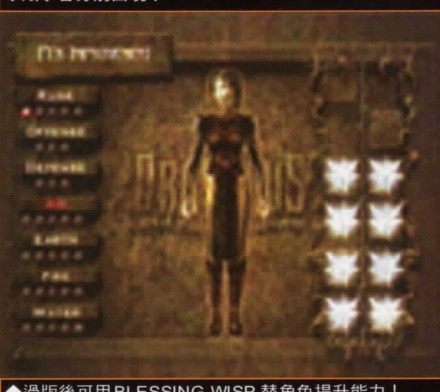




◆使出魔法的畫面！



◆故事會分別出現！



◆過版後可用BLESSING WISP 替角色提升能力！

兩名CHARACTERS

在遊戲中是提供了兩名角色給玩者挑選，分別是身為戰士的CYNRK 和女魔法師 AEOWYN 。當然他們在能力和裝備上都是有所分別的，CYNRK的攻擊力和防守力都是非常優異，並善於使用劍，斧頭和權杖，而AEOWYN 的優點是魔法力高強，但防守能力則較弱。故玩者可因自已的喜好來作出選擇。

遊戲特色

遊戲的畫面是由3D製成，作戰舞台更有森林、山地等。玩者除了可用武器去攻擊敵人外，更可運用魔法，而使出魔法時的畫面更是相當不俗呢！但要使出魔法亦不是易事，玩者需要在版面中取得稱為BLESSING WISP 的ITEM才可，過版後，玩者便可透過 BLESSING WISP來提升角色的各項能力，甚至可學到各式各樣的魔法，若果能夠集齊五顆 BLESSING WISP 的話，更可額外提升其他能力，故此 BLESSING WISP在遊戲中是扮演一個非常重要的角色。在遊戲中亦經常會出現分支，所選擇的舞台亦會影響故事的發展。此外，怪物和魔法的種類亦超過30 多種，這一切都能令遊戲的耐玩性大大增加。

選單內容：	
MAP	地圖
SET MARK	作出等同QUICK SAVE
RESTORE MARK	回到最近作出SET MARK 的地方
OPTIONS	可在這裏調較鍵的用途
QUIT GAME	離開遊戲

操作一覽	
ANALOG	移動角色
方向鍵	改變武器和魔法
□	攻擊
△	使用道具或魔法
○	跳躍
✕	防禦
R	水平移動（向右）
L	水平移動（向左）
※連按兩次R 或L 便可作出翻滾的動作	
L＋R＋ANALOG	轉為主觀視點
START	呼出選單

版面簡介

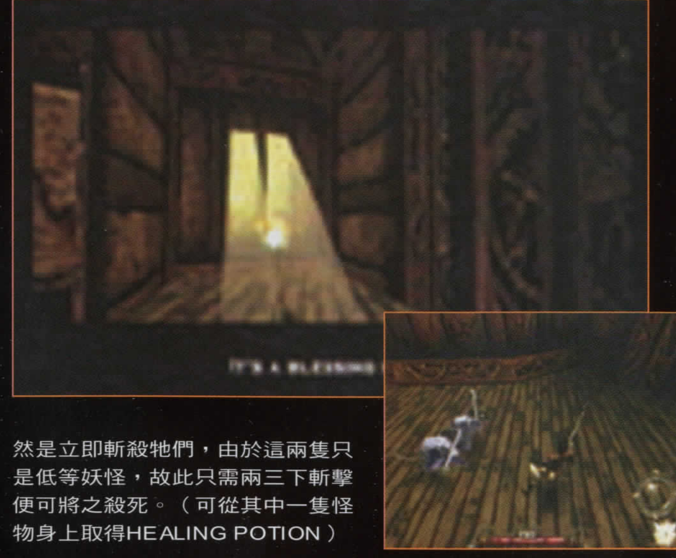
PART.1

（要注意筆者是選了 AEOWYN 來進行）首關可以說為此遊戲的序章，玩者的起點在一個森林之上。這時可熟習一下操控方法，免得到了需要戰鬥時「雞手鴨腳」。向前

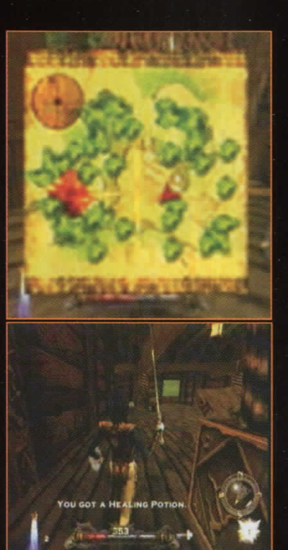


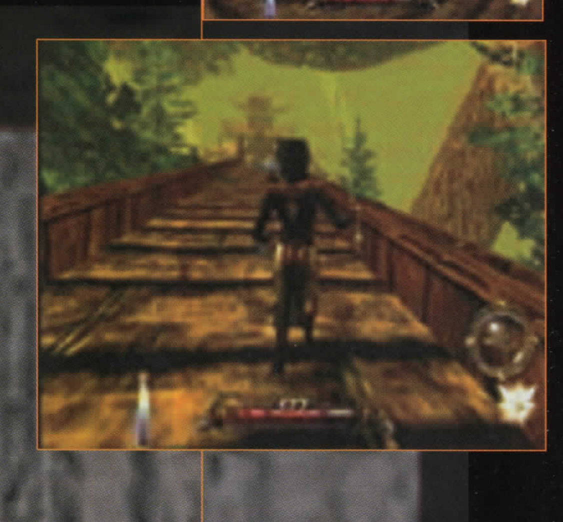


走了不久便會看到一條吊橋，（要小心在吊橋旁的懸崖，一不小心便會掉下去……）在橋頭會遇見一個叫 ANSORIN 的人，他會帶你過橋的。接著便可進入在橋盡頭的大屋，在左面便可取得BLESSING WISP。只要沿著右面一直向上走便可，進入劇情後便發覺突然有兩頭怪物衝入屋中，而玩者要做的當



然是立即斬殺牠們，由於這兩隻只是低等妖怪，故此只需兩三下斬擊便可將之殺死。（可從其中一隻怪物身上取得HEALING POTION）





PART.2

上回去後，繼續前進便會到達一處範圍較廣的地方，並看見 ANSORIN 遭受多隻妖怪的攻擊，打倒牠們後，而在玩者眼前有兩條通道可供選擇，但鑒於右面通道的門在現階段並不能進入，故此玩者不用考慮，立即前往 ANSORIN 處吧！ ANSORIN 由於太害怕的關係，故此便不能再協助玩者，而現在便尋找能開啟右面那度門的鎖匙。這時便進入 ANSORIN 身後的大屋內，在其中的一隻怪物身上是可取得鎖匙的，在走前記得要取掉在屋內HEALING POTION。另外，只要走到屋旁的右面便可取得第二顆BLESSING WISP。





PART.3

進入右面後，小心兩隻野豬妖怪攻擊玩者，由於左方的門不能進入，於是便向右面的洞穴進發，當走到橋時要十分小心，因為會有怪物偷襲玩者。將大屋內的妖怪殺死後，便可到屋旁的右面便可取得第三顆BLESSING WISP，而到屋旁的左面便會發生劇情，從而取得鎖匙。回去開啟左方的門，並可沿著斜路走上大屋上，最後只要殺掉內裏的兩隻怪物便可完成此關。

接著便可選擇LOMYN'S KEER 或 DUSK LAKE……







TEXT: 綿羊大王



GAME PLAYERS DC GAME DATA

發行商 / 製造商	BANDAI
遊戲類型	SLG
發售日期	預定春季
容量	GD ROM
記憶	未定
對應周邊	未定

人數：1人用，網路上1－4人



公佈後經過好一陣子，Gundam Net Battle竟然在DC發售時間表上消失了!!大家先稍安無燥，遊戲不過是改名、正式定名「Gundam Battle Online」罷，最近這遊戲就有最新資料公開，我們當然是馬上為大家分析介紹吧。

自護為首

今次介紹以單人用離線模式「Solo Play」為主，已知模式將以自護軍為主線。玩家身任艦隊指揮官，帶領自護軍，指揮機動戰士與母艦縱橫征討總共9個遊戲舞台，與聯邦軍展開激戰。遺憾地，Solo Play模式似沒有聯邦軍的份兒，身為高達支持者感覺略為失色…不過遊戲仍然在開發階段，實在希望遊戲之後會新增聯邦軍的劇本，不然既用不上聯邦軍，加上遊戲至今仍未見高達，如果推出時如是，以「Gundam Battle Online」為題實在自打嘴巴。

三大流程

「Solo Play」內九個舞台內不斷重複以下四個流程。

部隊作成
↓
地圖移動
↓
戰鬥模式
↓
戰果報告

部隊作成

首先，舞台開始前先在「部隊作成」中整理自軍部隊。部隊中每名成員各有所長，最重要是知人善任分配成員到適當崗位。遊戲初期，玩家指揮的只是一隊包括單隻軍艦和三體機動戰士的小型艦隊，艦隊規模隨舞台發展不斷擴大，成員亦漸漸增多。而遊戲將角色能力值設定成十大項，請見圖。



◆ 部隊編制



◆ 角色能力表，也可以從80多款面孔中自訂角色，並替他們改名。

能力值以外，玩家可以將「角色定形」，影響角色可使用特技「Skill」，以配合戰況，Type一項顯示角色類別，總共有四種，見圖。



◆ 角色設定，每軍最多12名機體，所以最多設定12名成員類別。

另外還有Rank軍階一項，推測角色能力應該會隨軍階提昇而增加。

地圖移動

部隊作成後舞台亦正式開始，玩家必須在時限內完成任務，達成舞台目的。由於時間關係，兵貴神速，決策時不要慢吞吞的，不然時間一到就Game Over。

每個舞台任務各色其色，最基本是進攻敵陣基地；有時候則要掩護版圖上的自軍部隊等等……

版圖上，玩家也可以散佈「米洛夫斯基」粒子索敵或擾亂敵人砲火，援護我軍。



Battle Mode 戰鬥

承接之前的介紹，兩軍部隊交接後會即時交戰，戰鬥亦計算在時限之內，戰情實在緊湊。戰鬥分為「對機動戰士」和「對戰艦」兩種，最終目的擊破敵艦。

最新消息，玩家可以在戰鬥中因應機師能力採用各種武器，如「渣古」少不得的當然是機關槍、雷射斧和大砲，至於聯邦吉姆則有激光劍、激光槍。因應角色能力，也可以使用某些特殊武器。



◆ Battle Mode 基本畫面

得分，網上模式專用
雷達，掌握戰況
機體表，顯示各機狀況

戰果報告

完成舞台任務後，戰鬥完結。遊戲會因應玩家餘下的作戰時間與擊退敵人數目計算戰果，成績好的話會可取得新型號機動戰士，增加戰鬥力。新機體也可以在網路對戰時使用，與其他對手對戰時可謂無往而不利。



你也可以在水上盡情地飛翔

在遊戲業界裡，以競賽為類型的作品可謂多不勝數。她們受到各大小玩家喜歡的原因，毫無疑問在於簡單的玩法和爽快的速度感，可惜在Dreamcast上推出的競賽遊戲，大部份都是在陸地上進行，甚少出現一些海上的活動。不過來到現在，以下將會為大家介紹的作品，就是以水上電單車為題材，名為《SURF ROCKET RACERS》(日版名稱：Power Jet Racing 2001)。遊戲無論場景、波浪，以及駕駛等方面都富有很高的真實感，務求令玩家有如親身進行賽事一樣。





GAME DC PLAYERS
GAME DATA

發行商／製造商	CRI
遊戲類型	RAC
發售日期	發售中（日版：3月22日）
售價	39.99 美元
容量	GD ROM

對應周邊：振動PACK

TEXT: AINHO

既簡單又有趣的花式

本作中，除了按上制提升滑行速度外，還可以做出一些美麗的花式。只要以高速的情況下衝上跳台，這時運用不同的方向，便可做出簡單的花式，如360度自轉，令比賽緊張的氣氛，增添一種輕鬆的樂趣。不過注意做出花式時，有機會拖延少許的比賽時間，以致給對手從後追上而落後。另外，每當成功衝上跳台後，都會得到BONUS增加5秒遊戲時間作為獎賞呢！



六大遊戲模式

本作主要收錄了六個遊戲模式，分別為「CHAMPIONSHIPS」－共有三個階級選擇，當中分為各四場的第一回合、第二回合和五場的決賽。玩者需要與五位選手，於世界各地的舞台進行比賽。當完成每項賽事後，積分最高者便算勝利；「TRACKS & TECHNIQUES」－提供共九種迷你遊戲讓玩者來挑戰，以磨練自己的駕駛技術；「HAZARDS & OBSTACLES」－玩者需要到達終點前，擊破賽道上的氣球，來取得一定以上的分數才可過版；「TIME ATTACK」－以時間為目標的模式；「VS BATTLE」－顧名思義就是對戰模式，以及「LIBRARY」－用作觀看已記錄的REPLAY和完成各賽道的時間。

世界各地賽道

成為一套出色競賽類型的作品，除了要有最基本的速度感之外，賽道場地的選材更是佔著一個相當重要的一環。本作收錄了共六個現實中世界各地的舞台，達十三條以上的賽道。有些賽道以城市外的河道構成，然而賽道兩旁的建築物或景色，更是仿照現實的場景來製作。

ROME AMAZON

以有古都之稱的羅馬作為舞台。賽道主要圍繞古羅馬廣場外圍為中心，沿途將會經過為人熟識的鬥獸場和凱旋門，是難度最高的一版。雖然水位並非太深，但玩者也不要掉以輕心，因為有多處轉角位和柱子正等待著大家，來影響順利推進，加上設置的跳台少之又少，要輕易取得第一名，便需要多加熟習環境。

AMAZON

圍繞亞馬遜熱帶森林外圍為舞台的賽道，特色是在污濁的河水和急速的水流下進行。沿途需要從高處的大瀑布滑下和衝上一個大跳台，最適合用作表演花式，不過後者著地時切記應立即向左轉90度，否則便會碰上前方的防護欄，影響比賽進度。難度屬於中等。

BAHAMAS

以巴哈馬海峽為舞台的賽道，擁有碧海青天美麗的景色。比賽的時候，將有機會與海豚追逐，而且還需要穿過大大小小的洞穴。另外，由於這條賽道於淺水上進行，所以波浪比較穩定和清澈，加上設置不少跳台，是眾多賽道中難度最容易的一條。

MANHATTAN

紐約曼哈頓市區外的一條河道，賽道旁邊林立著一座座摩天大樓，而且還能夠目睹自由女神像和一艘巨大客輪的宏偉景觀。這條賽道難度比較高，主要集中賽道中至後部份方面，需要通過既狹窄又多彎的街道水路。



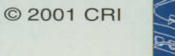












TEXT: AINHO



GAME DATA	
發行商／製造商	SEGA
遊戲類型	AVG
發售日期	3月29日
售價	8800日圓
容量	GD ROM
記憶	5 BLOCKS

對應周邊：振動PACK、VGA BOX



LOVE HIN SMILE AGAIN

景太郎的人生就是如此不幸？





不論港、日兩地都大受歡迎的動漫畫作品《LOVE HINA》（港釋：純情房東俏房客），繼早前SEGA推出一款改編自這套作品為題材的AVG類型遊戲後，現在終於宣佈將會推出第二集。今集沿用上集的遊戲方式來進行，劇情依然保持原作般充滿爆笑的場面，各角色的豐富表情隨時可見，再加上一套豐富的精品附送，試問喜歡《LOVE HINA》的你又怎能錯過呢！

各人有各自的故事



今集的故事，是引續前作「突然的婚約」後開始。在雛田莊居住的主角浦島景太郎，雖然成功考入東大，但後來竟然被取消資格，眾人為了消除他的困擾，便決定到一個名叫柏拉拉基魯斯(パラケルス)島上渡假，時期為3月15日至3月31日。整個故事與上集同樣主要以七個版數加兩個隱藏版數來構成，每版都有一個章話，而每位女角都有各自獨立的故事，分別是成瀨川奈留、乙姬睦美、紺野美津、青山素子、前原忍、卡歐拉蘇，以及前作遊戲原創角色景太郎的家庭教師藤澤美香。

一切命運由輪盤決定



前作大受玩家歡迎的CR系統，今作仍然得以保留。遊戲中，主角景太郎實行每一項行動的成功與否，都必須經由這個系統中的輪盤來決定。使用方法是玩者首先選擇行動內容及對象人物，決定後畫面右方的輪盤便會開始轉動，游標指向〇就代表選擇的行動成功實行，相反地，游標指向╳便代表失敗。雖然不論行動的成功與否，都不會影響EVENT的發生，但是影響行動的結果，以及女角對主角的好感度。至於輪盤上〇╳出現的數目，都是根據該女角現時對主角的好感度來制定。若果想增加〇的出現數量，便需要與女角多多交談和作出幫助啊！



新增要素

前作中，不知玩者覺得要在廣大的雛田莊上四處尋找女角們，是否很浪費時間呢？不過來到今集裡，將會加入一個「地圖雷達」顯示的新機能。玩者可以在移動期間隨時開啟這個機能，便可一目了然觀看各層女角們的身在位置，以節省不必要的麻煩。除此之外，景太郎喜歡收集貼紙相的興趣，除了今次可以繼續在莊上收集EVENT CG的相片外，亦可以拾獲一些各女角所留下的「MESSAGE CARD」，總共有四十張之多，內容有些甚至是女角向景太郎的秘密表白。





不會錯失的限定版本



遊戲推出限定版的原因，主要在於答謝一眾愛好者的支持，以及希望吸引其他玩家來購買。就是這樣，本作決定仍然依照上集的作風，推出極為豐富的限定版本。隨遊戲將會附送一條可替換瀨川奈留／藤澤／乙姬睦美公仔的電話繩、餐巾、木筷子、陶瓷製造溫泉龜形的筷子托、浴盆和浴巾，售價為8800日圓。不過提醒大家今集是不作遊戲獨立發售，而且更是限定生產數量，換言之限定版的價值便顯得更加珍貴。



發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中
售價	通常版 5800 日圓 @barai 版 3960 圓
容量	GD ROM
人數	1 人用

Text：金

上期提要

在登基儀式即將開始時收到敵人突襲的消息，而入侵者正是Mascer 國宰相米拿保(ミラボ-・アンチサンクト)，在多年的積怨抵下，Nalavale 受到大量飛空艇的突擊，所有防禦部隊形同虛設，而華夫等人決定逃至訓練場……



戰鬥開始

當華夫等人成功逃離之後，虛言王(Mascer 國王)亦在一片頹垣敗瓦內出現，面對著一班持有異議的無辜村民，他顯出極其殘忍的一面，亦流露出對世界的野心。至於主角一班人則平安逃到別處，可惜這場戰鬥的主導權在敵人手上、他們只能處於被動，而很多士兵亦因而傷亡，幸好得到亞卡(アッカ・レーベルホルト)三姐妹的細妹幫忙，借助「賢龍之樹」的力量使他們回復健康。之後便是計劃反攻，但由於兵力有限，所以決定整體一齊行動，而首先要反攻的地方正是「進迫森林」。



1. …母さんは無事だろうか？ +2P 1K
   何か手立ては？ +1P 2K
2. みんなボロボロじゃないか +2P 1K
   ヨシ！行くか！？ +2P 1K
3. 伯父さんか正しい、しかし… +4K
   ネルが正しい +4P
4. このような戦いから、過ちは始まるのだと… +4P
   まっと立派な初陣を迎えかった +4K
5. 身を寄せる +4P
   母に應えず、馬を走らせる +4K



進迫森林的決戰

勝利條件

>破壞敵本陣

失敗條件

>Leader 全滅

評價要點：損傷比率、完成時間

本關我方只有三隊部隊，而敵人則有12隊之多，看似絕無勝望，但只要在地圖上找尋遊軍加入，就能增強我方的實力。而戰鬥時則選擇最既近而又能尋獲遊軍為佳，不過要留意有標記的部隊，因為當遇到攻擊時該隊伍會逃跑至本陣，所以一定要追擊至他們全滅為止，否則本陣前集合了弓兵和魔道師會有一定難度。我方的行動亦要盡量一致，所謂齊心就事成嘛。

經過一場艱辛的戰鬥後，「不即不離之官」的問題亦再次提起，不過現在還未是選擇的時候，因為戰事並未完結。





勝利條件

>破壞敵人本陣

失敗條件

>我方本陣破壞

評價重點： 戰鬥結果、損害比率、採集資源、完成時間

這關是首次有我方本陣出現，各位要好好練習一下。剛開始時當然是到處搜集資源，首先當然是佔領空置的資源地，之後是建立兵舍，大家要注意本陣左邊的通道，因為那邊的敵軍會定時、間斷地來犯，所以先要在那邊佈置防守部隊。之後就是開始建立軍隊，由於本關兵舍未能升級，所以龍水的唯一用處在於Leader出陣，間接提昇我方實力，繼而向敵方陣地反攻，由於距離本陣有一段距離，所以應選擇先攻敵方資源地，除了減少對方資源外自己亦能增加收入。在逐漸蠶食及逐一擊破的策略下，敵人就變成毫無還擊之力。

6.…敵に惡用されないだろうか？ +2K
シューガ無事で良かった +2P
7. わかった +4K
…ほくで良いのか？ +4P
8. ネルを選ぶ +6P 6K
小アーブラスを選ぶ +6P6K

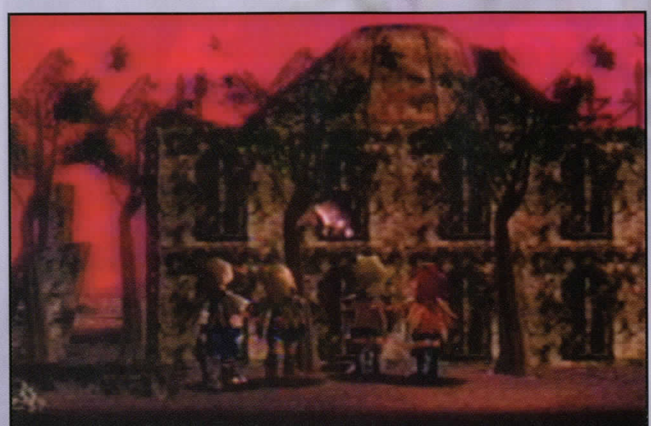
當眾人再次回到首都，各地已經被破壞得不堪入目，而曉之日亦告一段落，這時各位需要選擇「不即不離之官」的人選(問題8)，緊除其後的是簡單而隆重的登基儀式，華夫正式履行國王的責任，第一話亦宣告完結。





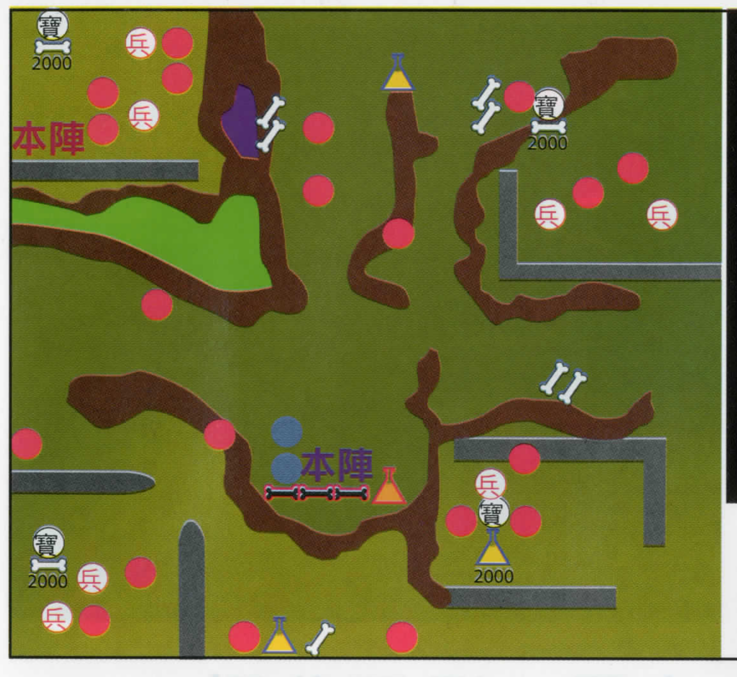


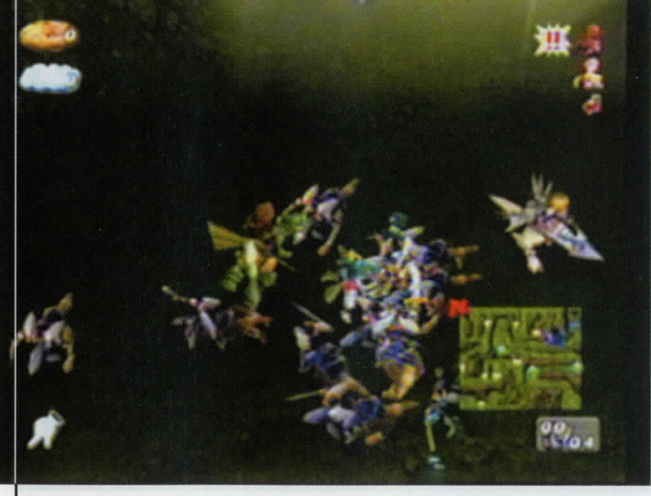




第二話 即使知道那是罪

虛言王仍然派兵追擊華夫一眾人，但突然收到報告所以立即前往「愚者之丘」，那裡發生大屠殺的事件，平民的屍體堆積如山，而那裡出現一個衣著近似華夫母親的屍體（幸好不是真人），不過情報指出虛言王依然在追擊平民百姓，所以華夫就決定兵分幾路去解救被追殺的平民及母親。









回奪四要衝

勝利條件
>敵人本陣、兵舍全滅
失敗條件
>我方本陣破壞
評價重點：戰鬥結果、損害比率、採集資源、完成時間

這關出陣的人物除了華夫外，還會硬性規定「不即不離之官」上陣，所以出陣人物可能會因為之前的選擇而有所不同。而戰鬥第一件事亦是搜集資源，而本陣附近亦有一些防守力薄弱的敵人資源地，盡快搶到手對我方非常有利。不過要留意本陣右上方會有兩次敵襲，而且有一定的數量，所以要做好防守的準備工作，因為阻擋了兩輪攻勢後敵人就會停止行動，各位就可以大肆徵兵，本陣內亦有可出陣的Leader，進攻時緊記步兵剋騎兵這要點，再加上一大隊弓兵在後支援，配合攻擊資源地和逐一擊破的戰法，各位就能輕鬆過關。而寶箱亦在這關內首次亮相，打開後可以得到一定數量的資源，請多加善用！

戰鬥過後華夫等人得知在前往バンブロルト的陣地正被敵人接近，而這正是敵人補給的要道，所以華夫等人必需保衛那裡，繼而切斷敵軍的補給以及保護一班開拓那裡的村民。

1.婦村させてあばよう +2P 1K
ムりやりにでも疏開させろ +1P 2K









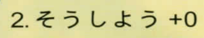
疾風、迅雷作戰

勝利條件
>敵方Leader全滅
失敗條件
>我方本陣破
>兵隊全滅
評價重點：完成時間

這場戰役只有華夫和「不即不離之官」出陣，而且需要盡速前往本陣前，所以沒有時間對付那些NPC敵人(實力很弱)，在可以選擇的情況下盡量逃走，還要注意一些樹木是可以除去的，各位利用這點選擇最短的路程以及尋找一定數量的遊軍，以便在本陣前方消滅所有敵人(建議路線)。而敵人亦會在右下方分批慢慢向上推進，大家盡快擋在敵人的面前吧！

在這場戰爭後天空亦開始下雨，所以決定停下來稍作休息，同時亦再次收到Gran女王花露絲(ファルス=ル・グラン)的來信，當中講述Gran對Nalavale被入侵的事非常了解，而且亦努力調停中，不過暫時仍未知道虛言王的行動會達那個地步，所以請華夫貫徹一向的步向和平理念，Gran仍會繼續為和平而努力。看過信後就要繼續解救村民的戰鬥……

2. そうしよう +0
ちょっと待ってくれ +0
3. 休まず進もう +2P 4K
無意味な戰いはやめよう +4P 2K
4. 手紙を讀む +1P
讀まない +1K











麥斯卡奧森林

勝利條件

>敵方本陣破壞

失敗條件

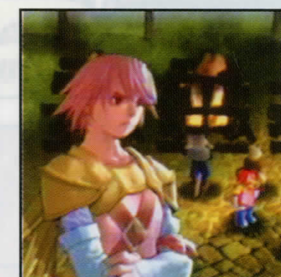
>我方本陣破壞

評價重點：戰鬥結果、損害比率、採集資源、完成時間

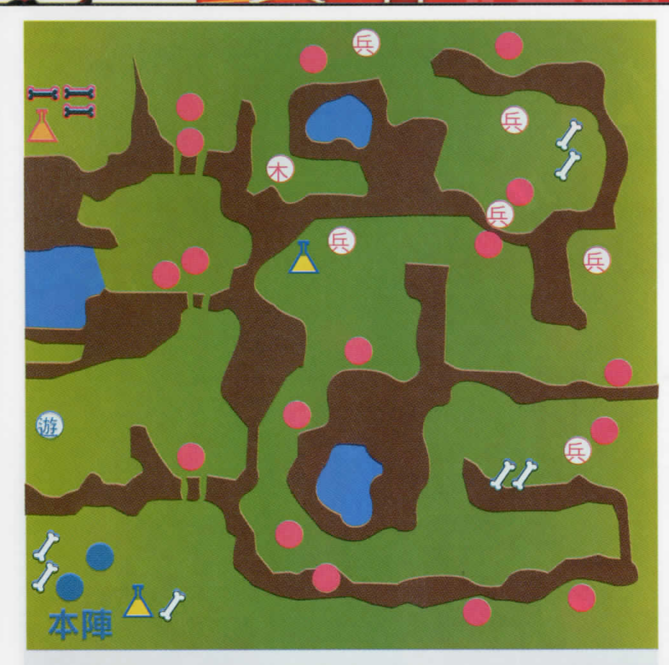
這關將會出現非常可怕的影子兵，因為他們不會在大地圖內顯示，而且要很接近才能被發現，所以行每步都要小心。尤其在開始時已有一小隊在本陣附近，所以要迅速地回後防守，當消滅這隊後仍有一隊向各位的本陣前進，所以在搶略資源時要派足夠兵力防守，要盡量減低傷亡最好有騎兵和弓兵各一隊，這樣已能構成一定的防守力，同時要建設兵舍增強兵力，當所有Leader都有充足的士兵後便可開始反攻，目標依然是敵人的資源地為先，但要注意畫面中間、左上及右上方都有影子兵，所以進攻前要有準備，不過當我方各有部隊集結一起時，絕對可以除意踐踏敵方陣地。

可惜當華夫等人到達村落後，只發現所有人已被達比度(ダビドフ・ウォードスレード)所殺，所有屍體都放在一間屋內，而他最終亦被迪蒙度(デアモンド・ア-ブラス)所殺，在弔唁過死者後眾人質疑有沒有神的存在。而華夫則知道只要繼續戰鬥便會有人命傷亡，不過這時副首都巴夫洛華多(バンブロワルと)正被敵軍圍困，生活用的水源亦被切斷，所以情況危在旦夕，他們必需立即前往救援。

5. 報復しなければならないのだろうか？ +2P 1K
仕方ない +1P 2K
6. …そうかもしれない +3P
神様などいない +3K







副首都～巴夫洛華多(バンブロワルと)

勝利條件	
>敵方兵舍破壞	
失敗條件	
>我方本陣破壞	
評價重點：損害比率、採集資源、完成時間	



出陣名單依然是華夫、「不即不離之官」和其餘三位Leader，首先要注意自己兵種的平衡才選擇，當出陣後首項工作依然是採集資源和建築兵舍，當完成後便可分派兩隊部隊前往左上方佔領其餘資源，由於這關數量非常有限，所以要小心使用。此外還要小心攔路的魔法師，以及本陣右方將會先後有兩隊敵軍來犯，記緊要守好這兩輪敵襲。至於攻擊方面，要留意相剋的兵種以及好好運用高低不平的地型，使出「隔山打人」的招式就能把傷亡數字降至最低。

在眾人的努力下華夫終於和母親重聚，不過他因身為國王而戰鬥與和平的理念背道而馳而煩惱，就在這時候Mascer國的使者布莉西亞(プリシラ・カルーン)前來求見，在羞辱華夫的同時出奇地提出和議，而相見的地方再是愚者之丘，在絕對不公平的環境下華夫與雷捷(レンツ・マスカ-)談判，可惜一切原來都是陰謀，主角誤中陷阱受傷而被脅持，華夫母親救子心切而路上前來，更公開宣揚雷捷(レンツ・マスカ-)就是虛言王的兒子，亦因這樣激怒了雷捷，在被敵人包圍之下華夫幸得母親相救而脫險，不過母親則被擄走，而大家就要為拯救母親而努力。

7. そういうものなら、しかたがない +2P 4K
   何か、別のやり方があると思う +4P 2K
8. 落ちついて對處する +2P
   …何をしに？ +2K
9. …ナルアヴァルの立場はどうなる？ +4K
   あなたたちはそれで良いのか +4P
10. レンツに應える (跳至11)
    レンツを無視して話し合いをはじめる +1P 2K
11. お互い最後のひとりまで殺しあうつもりか +4P
    そう考えないと終らない +4K
12. 自分に構うな +4K
    レンツらを難じる +4P





愚者之丘對戰

勝利條件
>敵方本陣破壞
失敗條件
>我方本陣破壞
評價重點：戰鬥結果、損害比率、完成時間

這場仗由華夫、不即不離之官及另外3位Leader上陣，由於敵方有大量步兵，所以我方都雖要適量的步兵來防守。剛開始時要小心左右兩邊都有部隊向本陣進迫，所以尋找資源的部隊不要太過遠離，而地圖中央雖然有大量資源，但不要心急去佔領，因為敵人只在附近建築兵舍作為保護，過早行動只會帶來額外損失。當擋住了左右的首輪攻勢後，各位有短暫時間去增加兵力，之後就有第二輪攻勢來到，而能防守後敵方攻勢亦會放緩，所以大家向左右兩邊的敵陣反攻，建議在必經的窄路上建設兵舍，一來可以阻擋敵人前進，二來可作為前哨基地，逐一蠶食左右兩邊的敵部隊，完成這個任務後就是中央部份的敵人，不過已經變得毫無難度。最後則是集結在敵本陣前的步兵和魔道士，進攻前要小心敵方Leader使用Shell來增加攻擊或防禦力，這會對戰事有一定的影響，所以各位亦要好好利用手頭上的Shell作為支援。

擊退對手後華夫等人到處尋找王母的下落，不過找到的卻是非常殘忍的場面，雖然雷捷戰死，但旁邊卻掛著王母的屍體。華夫對母親的回憶過後帶著悲憤的心情，下定決心要戰鬥到底，因為這亦是阻止這種悲劇再次發生的唯一方法。(第二話 完)

在極度悲憤下的華夫下了決定，但這會導致甚麼事情發生呢？而少女王Gran的花露絲(ファルス＝ル・グラン)又會甚麼遭遇？各位請留意下期「第三話 夢見愚者的少年」及以後的介紹吧。



DC 空戰王 Aero Dancing 新一集《i》經已面世，新遊戲新玩法，我們帶你一期過完全攻破這個新遊戲，教你拿取所有隱藏戰機，完全每一個任務。

エアロダンシング i
AERO DANCING i

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	CRI
遊戲類型	SLG
發售日期	2月15日
容量	GD ROM
記憶	14 BLOCK

對應周邊：震動器，ASCII
人數：1－2人，網路時1－4人

TEXT:綿羊大王



遊戲簡介

開始遊戲之前，先為大家簡述每個模式。

MISSIONS	主要故事模式，遊戲主幹，稍後為你詳細攻略。
FREE FLIGHT	自行設定舞台、敵機數等等，單獨進行空戰。亦可作練習用途。
INTERNET BATTLE	連線到官方遊戲網頁，安在家中與其他玩家對戰。
VERSUS MODE	對戰模式，分割畫面進行單對單對戰，也可用通迅對戰線連接另一部 Dreamcast，以兩個獨立螢幕對戰。
REPLAY THEATER	觀看自己記錄起的空戰過程。
HANGAR	參考飛行資料，《EMBLEM EDITOR》讓玩家設計自己的戰機徽章；PERSONAL DATA 內則可參考自己的戰績。
TRAINING	各項飛行訓練，其中 AV-8B 一項只於 MISSION MODE 累積到 120,000 分後才可選取。
OFFICAL HOMEPAGE	接線到遊戲的官方網頁下載各項資料
OPTIONS	各項設定，空戰初哥更改 GAME CONFIG，如將 FLIGHT 改為 STANDARD，取消 BLACK OUT/ RED OUT，再開動各項自動功能。但不建議改動，因會削弱戰機性能。

遊戲操控

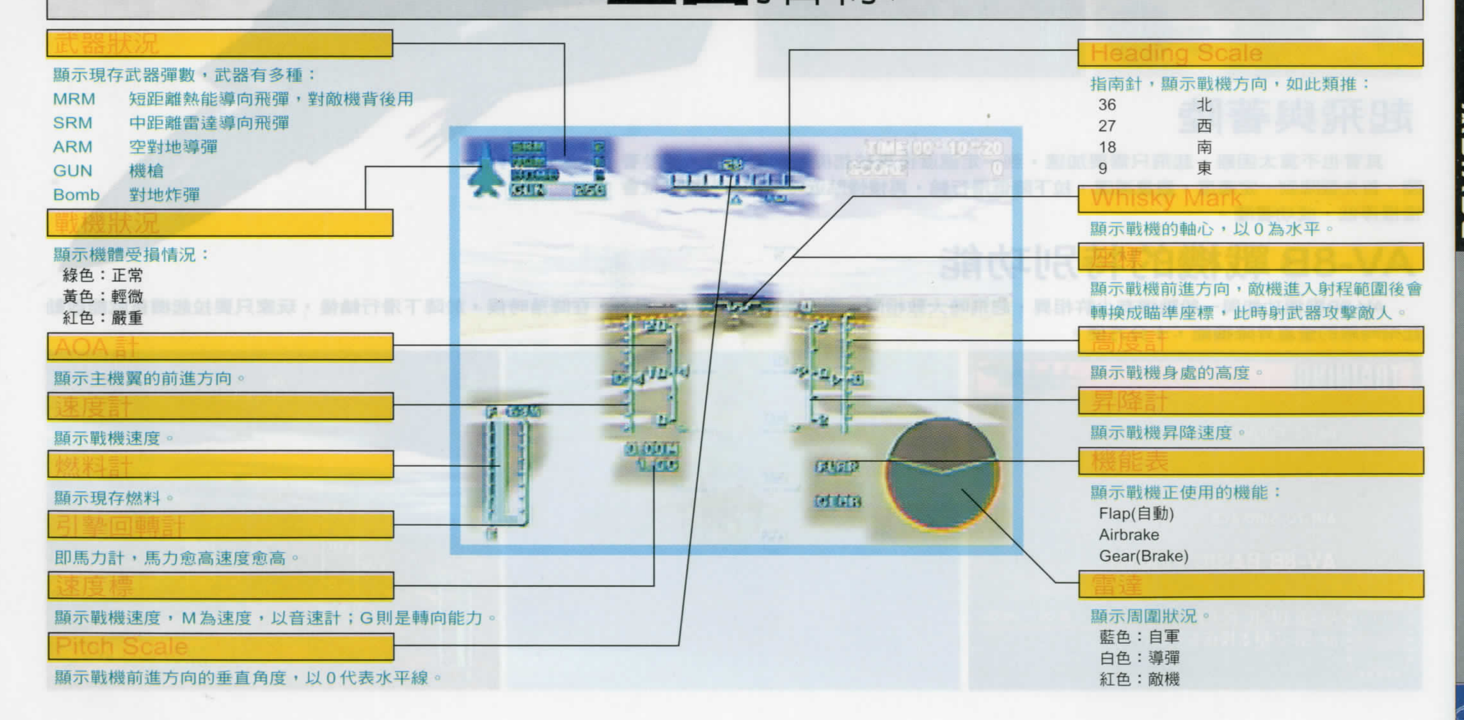
ANALOG	控制戰機方向
方向鍵	
上	AIRBRAKE
下	降下滑行輪
左	轉換視點
右	選擇武器
A 鍵	加速
B 鍵	減速
X 鍵	轉換目標 / 長按轉換成機師視點
Y 鍵	發射武器
L 鍵	左移機體
R 鍵	右移機體
L 及 R	GEAR BRAKE ，只限降下滑行輪狀態中
START 鍵	Pause



飛行講座

由於Aero Dancing忠於現實，實在有別於同類型空戰遊戲，加上實際遊戲有別試玩版，故再跟大家詳述空戰秘訣和小知識。

畫面指標



機師備忘

身為機師，首先，最重當然是了解戰機的操控，要留意的有好幾樣。

留意偵察儀

天空藍色一遍，天地往往者是同一個景像，很容易混淆，請玩家經常留意高度計及戰機軸心。

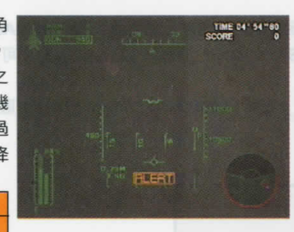
提防失速

戰機全靠推進器維持飛行及高度，因此，玩家利用Airbrake時切忌過度減速，請維持戰機在一定指速，不然即會失速墜戰。此外，提昇高度過急亦會失速，請留意。

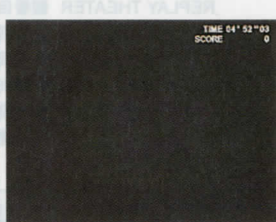
轉向，Black Out 及 Red Out

由於戰機推進器位於機尾，所以戰機只能靠改變機首角度改變前進方向，基本上冇可能像車子般我由轉向。故此，玩家希望左右推進是必須先打側機體，將機首側放，換言之上下變左左尤方向，便能改變幾機首往左右方向飛向，是機師的必要知識。一提玩家，轉向對機體及機師負苛甚鉅，過度改變機首會對機體及機師造成影響，機體轉向性能會降低，機師則會產生生理影響：

Black Out	速度計越過7G時發生，機師開始呼吸困難，視覺發生障礙。
Red Out	速度計低過－1.5G時發生，視野全部染成紅色。











Lock On!

玩家必須敵戰進入射程範圍內才能發射武器，每種武器有不同射程範圍，你須靈活轉換武器攻擊敵人。如同一個畫面上有兩個敵人則可以X鍵轉換目標。

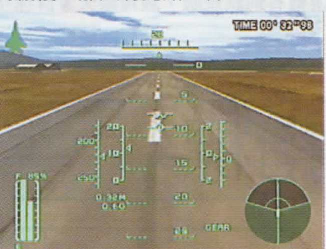
導彈有限，要適當運用，最理想當然是在約2000-3000距離時在敵人表後發射，命中機會極高。如敵人迎面，他們很容易能避過導彈，建議用機槍迎擊。

至於使用轟炸時，瞄準器略有不同，畫面中間一條直線下的圓圈即是你的攻擊位置，要留意如機身過於接近攻擊位置時自己亦會被爆風擊中，請小心。

回避

如敵人繞到你機尾，那就要快快側飛迎擊他們，不然會被敵人 Lock On，被導彈追著就煩了。如果真的被導彈追趕，你只有急速改變高度與速度避開。如戰機剛才轉向過急，轉向緩慢，那只有死路一條。



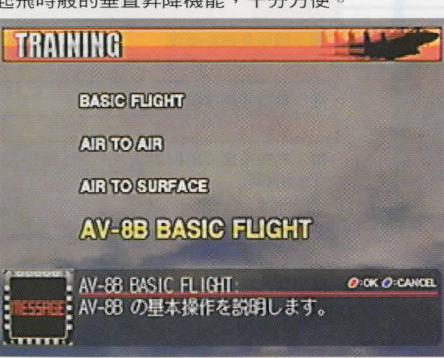


起飛與著陸

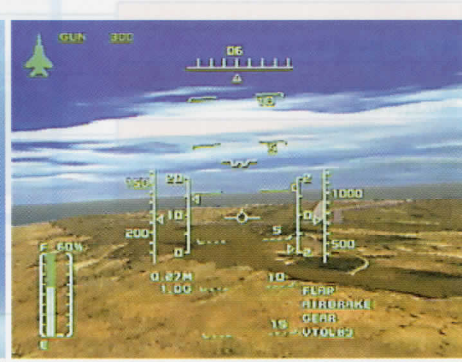
其實也不算太困難，起飛只需要加速，到一定速度後再拉起機首即能起飛。至於著陸，首先要降到一定高度，盡量減速，拉下降低滑行輪，再慢慢貼近地面即可，飛機就會慢慢停低，成功著陸。

AV-8B 戰機的特別功能

AV-8B戰機功能與一般戰機有少許相異，起飛時大致相同，不過是不會飛罷了。另外，在降落時候，於降下滑行輪後，玩家只要拉起機首就能啟動起飛時般的垂直昇降機能，十分方便。









戰機介紹

※所有戰機資料以遊戲數據為準
※每部戰機可能有幾套武裝配搭
※MRM 已代表 SA 中距離半自動導彈，(A)則是命中率較高的全自動導彈

對空戰機

型號：F-4

學名：麥道 F-4J 幽靈二式



生產國：美國
武裝：
GUN x 1200
SRM x 4
MRM x 4
最高速度：馬赫 0.9
機動性：中

型號：F-14A

學名：麥道 F-14A



生產國：美國
武裝：
GUN x 675

SRM x	4	2	2
MRM x	0	4	2(A)

最高速度：馬赫 2.3
機動性：高

型號：F-15



學名：
麥道 F-15A 鷹式



麥道 F-15J 鷹式



麥道 F-15DJ 鷹式

麥道 F-15DJ 攻擊者 -1



生產國：美國
武裝：
GUN x 940

SRM x	4	2
MRM x	4	2(A)

最高速度：馬赫 2.5
機動性：高

型號：F86

學名：F86F



生產國：美國
武裝：
GUN x 1800
SRM x 2
最高速度：馬赫 0.9
機動性：高

型號：F-104

學名：F104J



生產國：美國
武裝：
GUN x 512
SRM x 4
最高速度：馬赫 2.0
機動性：低

型號：MiG-21

學名：米高揚－格爾維奇 Mig21



生產國：前蘇聯
武裝：
GUN x 220
SRM x 4
最高速度：馬赫 2.1
機動性：中

型號：MiG-29

學名：米高揚－格爾維奇 Mig27 鞭苔者



生產國：美國
武裝：
GUN x 150

SRM x	4	2
MRM x	0	4

最高速度：馬赫 2.3
機動性：高

型號：Mr2000

學名：Mr2000，達梭－布黑格 幻象 2000N



生產國：美國
武裝：
GUN x 250
SRM x 2
MRM x 2
最高速度：馬赫 2.2
機動性：高

型號：Su-27

學名：蘇愷 Su-27



生產國：美國
武裝：
GUN x 150
SRM x 4
MRM x 4
最高速度：馬赫 2.35
機動性：高

型號：T2

學名：
T-2 超音速高等練習機



T-2BI 超音速高等練習機 Blue Impacts



生產國：不詳
武裝：
Gun x 750(BI型無)
最高速度：馬赫 1.6
機動性：低

型號：T3

學名：
T3 初等練習機



T3 Special



XF-3 次期超主力戰鬥機



生產國：不詳
武裝：
GUN x 1024(單XF-3)
最高速度：190 公里
機動性：高

型號：T-4

學名：
T-4 中等練習機



T-4 BI Blue Impacts



生產國：不詳
武裝：
Nil
最高速度：馬赫 0.9
機動性：高

型號：WW2

學名：
A6M2 艦上戰鬥機 明灰色



P-51D 戰鬥機 赤



生產國：不詳
武裝：
GUN x 1480(A6M2);1880(P-51D)
最高速度：290 公里(A6M2)；380公里(P-51D)
機動性：高





對空對地戰機

型號：A-7

學名：LTV A-7 海盜二式



生產國：美國

武裝：

GUN x	1280	
SRM x	2	2
AGM x	6	0
BOMB x	6	12

最高速度：馬赫 0.9

機動性：中

型號：AV-8

學名：麥道獵鷹AV-8B



AV-8B2(低視野性塗裝)二式



生產國：美國

武裝：

GUN x	300			
SRM x	4	2	2	2
AGM x	0	4	2	12
BOMB x	0	0	6	0

最高速度：馬赫 0.9

機動性：中

型號：A-10

學名：費爾蔡德 A-10A 霹靂二式



生產國：美國

武裝：

GUN x	1350			
SRM x	2	0	0	2
AGM x	0	6	0	6
BOMB x	0	0	10	6

最高速度：馬赫 0.6

機動性：中

型號：F-1

學名：三菱 F-1



生產國：日本

武裝：

GUN x	1350	
SRM x	4	2
BOMB x	0	8

最高速度：馬赫 1.6

機動性：低

型號：F-2

學名：F-2A



生產國：美國

最多負載武裝：

GUN x	512		
SRM x	4	2	2
MRM x	4	0	2(SA)
BOMB x	0	12	0

最高速度：馬赫 2.0

機動性：高

型號：F-16

學名：通用動 F-16A 戰隼

生產國：美國

武裝：

GUN x	512				
SRM x	4	2	2	2	2
AGM x	0	6	6	0	0
MRM x	0	0	0	0	2(A)
BOMB x	0	0	6	12	0

最高速度：馬赫 1.9

機動性：高

型號：F/A-18

學名：麥道 F/A-18C 大黃蜂



生產國：美國

武裝：

SRM x	4	2	2	2
AGM x	0	6	0	0
MRM x	4	0	0	2(A)
BOMB x	0	4	8	0

最高速度：馬赫 1.8

機動性：高

型號：TND

學名：泛航 龍捲風阻絕暨深入打擊型 TND-IDS



生產國：國聯合作

武裝：

SRM x 2

AGM x 6

BOMB x 8

最高速度：馬赫 2.2

機動性：中

部份戰機出現條件

※ 部份戰機有地形限制，如發覺取得後未能使用請嘗試轉換戰場。

※ 部份戰機屬於隱藏類型，請參照我們的戰機介紹，辨識戰機型號，再於選擇戰機時拉左或右，戰機便會出現。

於 Mission Mode 內

條件	出現機體
完成 Air Attack 5	FA18C
完成 Air Attack 7	F104J
完成 Air Attack 8	F-4J
完成 Surface Attack 3	TND-IDS
完成 Surface Attack 4	F-2A
完成 Surface Attack 5	A10A
完成 Surface Attack 6	F15J
完成 Surface Attack 8	F15A
完成 DogFight 4	Mig21
完成 DogFight 5	F16A
完成 DogFight 6	Mr2000C
完成 DogFight 7	F-14A
完成 DogFight 8	Mig29
完成 Operation	AV8B-2

※完成 Air Attack 、 Surface Attack 及 Dogfight 三個模式後 Operation 模式出現

看完戰機介紹，各位都心急想一坐自己心愛的戰機吧，進入戰機畫面，不過怎麼不能選擇呢??原來，經測試，部份戰機必須達成一定條件方會出現，請大家參照下表取過自己的心儀戰機。





條件	出現機體
擊墜戰機數 50 架以上	Su-27
擊墜戰機數 100 架以上	WW2 型 A6M2
擊墜戰機數 150 架以上	WW2 型 P-51D
擊墜戰機數 200 架以上	XF-3 次期超主力戰鬥機
飛行時間超過 120 分鐘	T2BI
飛行時間超過 180 分經過	T4BI
飛行時間超過 240 分經過	T-3 Special
MISSION MODE 累積分數達到 120000 點	AV-8B※以及AV-8B Training Mode
MISSION MODE 累積分數達到 200000 點	F15DJ
以 F15 系戰機累積分數達到 100,000 點	F-15AG
飛行高度達到 20000 米	Mr2000C



Mission Mode 全攻略



接下來，為大家完全攻略Mission Mode。由於空戰遊戲始終靠大家身手完成，即使知道攻略法，可能亦要多番嘗試，所以攻略亦以破關重點為主，希望大家再三嘗試，不要氣餒。此外，建議大家選用一些載有多導彈而又富機動性的戰機，強烈推介使用F15系列，會比較容易過關。另外，如果覺得遊戲有一定難度的玩麼可以選擇 Normal ，建議大家從上至下模式進行遊戲 。

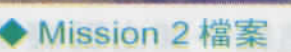
Surface Attrack

Mission 1 to 8

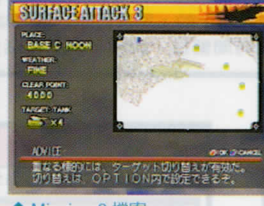
目的：擊毀舞台上所有敵軍



◆ Mission 1 檔案



◆ Mission 2 檔案



◆ Mission 3 檔案



◆ Mission 4 檔案



◆ Mission 5 檔案



◆ Mission 6 檔案



◆ Mission 7 檔案



◆ Mission 8 檔案

要點：戰機一轉成為轟炸機，不過由於戰機操控方法無異，加上敵人不太會反擊，玩家只要參考機師備忘，熟習轟炸方法，好好瞄準轟擊敵人，那麼也不難過關。任務後期，Mission 7和8需要轟擊驅逐艦，但不用擔心，其方法其實與轟炸戰車無異，不過要炸多幾下罷了。綜論Surface Attack 模式比 Air Attack 還容易。

DOGFIGHT

目的：時限內取得一定分數，保命等待時間完結



◆ Mission 1 檔案



◆ Mission 2 檔案



◆ Mission 3 檔案

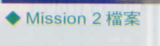


◆ Mission 4 檔案



◆ Mission 5 檔案







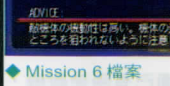
◆ Mission 6 檔案

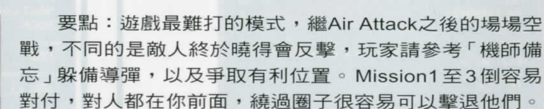


◆ Mission 7 檔案



◆ Mission 8 檔案





要點：遊戲最難打的模式，繼Air Attack之後的場場空戰，不同的是敵人終於曉得會反擊，玩家請參考「機師備忘」躲備導彈，以及爭取有利位置。Mission1至3倒容易對付，對人都在你前面，繞過圈子很容易可以擊退他們。

一踏入第四關，電腦開始變得無賴非常，他們一開始就在你表後位置，十分不利，當你繞個圈子，擊倒他們後，新機亦然會在你表後出現，永無休止。最慘是當你只能擊倒兩架其中一架敵機時，新舊兩架敵機就成了前後挾擊你之勢，極之難逃脫。與Mission同時遞進，後期任務亦需要更高分數才能過關，難度愈來愈高。尤其是Mission 8，敵人的AI簡直瘋狂，十分懂得兩機合作，一部機引開你，另一部繞去你後面攻擊，筆者就曾經身受其害，一次過被4隻火箭狙擊，結果當然……即使玩家在這關偶爾達成須取得的10 000分，亦要在時限前留得活命，那也是個極大難題，相信要過這關快亦要花約3個小時，希望各位能屢敗屢戰，堅持抗戰直至勝利。

Air Attack

Mission 1 to 5

目的：擊破版圖上所有氣球



◆ Mission 1 檔案

◆ Mission 2 檔案



◆ Mission 3 檔案

◆ Mission 4 檔案



◆ Mission 5 檔案

要點：基本上Mission 1至4只是讓玩家熟習遊戲的基本操作，氣球目標大，加上位置一開始就在玩家正面，只要減速緩緩接近射擊，很容易能一次過擊破，輕易過關。最大問題在 Mission 5，由於舞台在市區，如不留神很容易便會碰上建築物，重複嘗試在所難免。建議玩家於舞台上減速前進，緩緩擊破氣球前進，擊破正面所有氣球後側機轉向地圖右邊，穿過兩幢大廈，擊破內裡氣球，然後緩緩轉向海岸線，往天橋去。天橋處最麻煩的可謂是天橋底的氣球，建議玩家不要貪快，一看到就衝上去，這樣做可謂實死無生，即使僥倖做到也要繞回橋面擊破上面的氣球。既然這樣，倒不如一開始先打橋上的，然後再繞一個圈以正面轉向橋側，正面迎擊氣球過關，免卻撞向水面的危機。要留意這關時間緊迫，繞圈子時要靈活。

Mission 6 to 7

目的：迎擊版圖上戰機

◆ Mission 6 檔案

◆ Mission 7 檔案

要點：初次空戰，建議選取一些載有多枚導彈的戰機，導彈自動追尾，會比單用機槍較好應付。空戰前請熟讀上幾版的機師備忘，那麼要過關絕不成問題。

Mission 8

目的：時間限取得10000點分數



◆ Mission 8 檔案

要點：Air Attack最煩人的一關，玩家要在舞台內追綜一架由戰機帶動的模型飛機，於時間內以子彈攻擊模型，取得一萬分。

舞台一開始，模型就向你迎面飛來，先不要理，沒有太大機會能擊中的。側飛繞兩個圈追他機尾攻擊他吧。繞到他機尾後，玩家這時大約會距離模型約3000-4000米，全速飛行，你的戰機會慢慢追上它。差不多追到飛機時請大家善用Airbrake減速，令飛機進入距離你100-500米範圍，好用機槍連環射擊，射擊途中，由於你減速了，模型會再緩緩離去而去，玩家應解除Airbrake、加速，避免被他拉遠距離，在時限前好好瞄準，爭取分數。玩家於舞台上要好好掌握速度，與及善用 Airbrake 。

Operation

Mission 1

目的：出擊殲滅所有敵機，然後回航



◆ Mission 1 檔案

要點：遊戲首次，亦是唯一一次需要玩家起飛，擊退敵人回巢的 Mission 。迎擊敵人方面相信應該沒有問題吧，最困難的想應是起飛和降落，因為之前也沒有機會嘗試，一兩次失敗在所兩免，詳情請見「機師備忘」。回航時切記要先與母艦成為一直線才好降落。

Mission 2

目的：迎擊移動中的坦克，拯救人質。



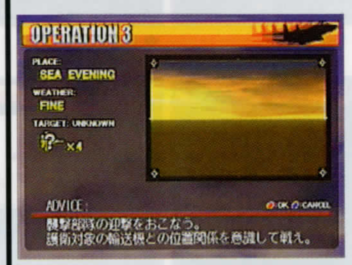
◆ Mission 2 檔案

要點：試玩版中的舞台，玩家首先要擊破吊橋上兩架坦克，由於人質車輛在兩架坦克中間，小心不要射錯。提議玩家可以緩緩低飛，較好位置與三架車輛成為一直線，側飛擊破兩架兩輛後側飛離去。

擊毀兩架車後，敵軍會有兩架戰機，迎擊方面相信玩家能來到這裡經已冇大問題，故不詳說。

Mission 3

目的：掩護輸送機，擊退敵軍。



◆ Mission 3 檔案

要點：舞台一開始，正面已有兩架敵機，玩家一開始即可擊破其中一部，其餘一部只要繞圈子走到他後邊便可收拾他。之後，無論你身處何方，其餘兩架敵機一定會在你表後出現，用盡你技倆爭取時間擊倒他們即可，舞台成功全在你身手。

Mission 4

目的：擊毀敵機



◆ Mission 4 檔案

要點：十分簡單的一關，問題在於地圖上四個角落的扞擾器，導彈由於受到扞擾，能力會大受影響。建議玩家先擊毀其中一個扞擾儀，那麼導彈性能差不多已回復，再迎擊敵人即可過關。

Mission 5

目的：掩護輸送機，擊退敵軍。



◆ Mission 5 檔案

要點：六部敵坦克正朝向我軍輸送機，擊倒其中一架即可，敵軍會有兩架增援，在他們擊破輸送機前打敗他們即能過關，舞台勝負仗於玩家身手。

Mission 6

目的：接近運輸機，補充燃料



◆ Mission 6 檔案

要點：舞台上沒有敵人，玩家可以專心接近運輸機補充燃料。接近補油機到一定距離後後，畫面會出現指示，左邊一條顯示計指示戰機應昇降的高度，右邊一條則指示玩家應有的速度，見下圖。

任務任，玩家應善用 Airbrake ，提示運輸機速度大約是 M0.65 ，小心調較速度吧。



Mission 7

目的：擊沉兩艘驅逐艦



◆ Mission 7 檔案

要點：提議玩家應選取一些擁有大量空對地導彈「ARM」的戰機。舞台上的戰機可以不理，玩家只有瞄準驅逐艦，送他兩顆ARM，再迅速以 X 鍵轉換目標，瞄向另外一集，也送他兩顆 ARM ，兩艘驅逐即告沉沒，那麼即能過關。

Mission 8

目的：回母艦補給武器，迎擊敵機



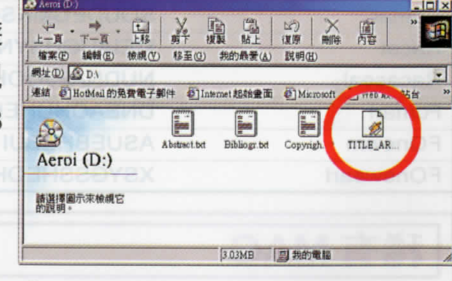
◆ Mission 8 檔案

要點：首次使用 AV-8B 戰機，請參考機師備忘。戰機操控有一定難度，垂直昇降實在困難，倒不如用Airbrake加上Gear Brake將速度減到最底，維持一定高度緩緩降落到母艦。回母艦後，她會給你補給，敵人大約會在最後30秒擊沉母艦，盡量爭取時間擊退敵機即能過關，完成整個遊戲。



隱藏MP3, Lets Dance !!

多謝支持我們的攻略，臨完結走送大家一份禮物，請大家將遊戲GD-ROM放進電腦CD ROM內，給你一個驚喜，你會發現遊戲碟內隱藏AERO DANCING i主題曲「TITLE ARR」的MP3檔，空閒時一聽也不錯。最後!!



再見！皇牌機師！下期 Marcross M3 再會！！



GAME DC PLAYERS
GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	RPG
發售日期	12 月 21 日
售價	6800 日圓（普通版）
	9800 日圓（限定版）
容量	GD ROM

對應周邊:VGA BOX，PUYU PUYU PACK、MODEM 、ARCADE STICK 、KEYBOARD

TEXT:J.J

PHANTASY STAR ONLINE

停了一期，本來打算在今期將遊戲中所有餘下的資料全部公開的，但是發覺所需的版數遠比預期中為多，所以今期我們會先公開一些數字性的資料，還有 MAG 進化方法的全面公開，再加上一個香港 PSO 公會的會員名單，方便大家上網時認出香港的朋友一同組隊。

隱藏服飾一覽表

當以新人物開始遊戲時，若於設定名字時輸入對應該職業的密碼，會出現兩種隱藏的服飾。

人物類型	輸入密碼
Humar	KSKAUDONSU
Hunewearl	MOUEOSRHUN
Hucast	RUUHANGBRT
Ramar	SOUDEGMKSG
Racat	MEIAUGHSYN
Racaseal	NUDNAFJOOH
Fomarl	DNEAOHUHEK
FOnewm	ASUEBHEBUI
FOnewearl	XSYGSSHEOH









稀有 MAG

遊戲中除了可利用正常方法培育出來的MAG外，還有一些MAG是需要利用特殊道具才能突變出來的，這些MAG統稱為稀有MAG，基本上必須要有MAG LV100以上才可以產生突變，而以下是突變所需的道具名稱及突變後的MAG名稱。

マグ細胞 502
ソニチ
（section ID 為雙數時）



マグ細胞 502
ピトリ
（section ID 為單數時）



オパオパの心
オパオパ



使用道具名稱	MAG 名字
マグ細胞 213	チュレル（section ID 為雙數時）
マグ細胞 213	プレタ（section ID 為單數時）
ピアンの心	ピアン
チャオの心	チャオ
メカチャオのパーツ	メカチャオ（需要先將MAG進化為チャオオ才可）

MAG 進化路線圖

上次為大家介紹MAG的系統時，只談到有關MAG的基本育成方法，這次我們則會深入地為大家揭開每種職業可育成的MAG一覽，還有每種MAG的進食喜好，方便大家以最有效率的方法來提高MAG的能力。

職業	LV5	LV10	LV35	LV35之進化重點	LV50（之後每5LV會有一次變化機會）	LV50之進化重點	採用ID
HUNTER	マグ	ヴァルナ[ファーラ]	ルドラ[ゴウラ]	POW	ヴァラーハ[ゴウラ]	POW>DEX>MIND	VIRIDIA
					バイラヴァ[パイラ]	POW>MIND>DEX	SKYLY
					イラー[マイラ]	DEX>POW>MIND	URPLENUM
					ナンディン[エストラ]	DEX>MIND>POW	REDRIA
					ガバンダ[マイラ]	MIND>POW>DEX	YELLOWBOZE
					ウシャス[ゴウラ]	MIND>DEX>POW	
			マルト[パイラ]	DEX	カーマ[パイラ]	POW>DEX>MIND	GREENILE
					アプサラス[エストラ]	POW>MIND>DEX	BLUEFULL
					ガルダ[パイラ]	DEX>POW>MIND	PINKAL
					ヤクシャ[ゴウラ]	DEX>MIND>POW	ORANE
					バーナ[エストラ]	MIND>POW>DEX	WHITILL
			ヴァーユ[マイラ]	MIND	ソーマ[エストラ]	MIND>DEX>POW	
RANGER		カルキ[エストラ]	スーリヤ[ゴウラ]	POW	カーマ[パイラ]	POW>DEX>MIND	VIRIDIA
					バイラヴァ[パイラ]	POW>MIND>DEX	SKYLY
					バイラヴァ[パイラ]	DEX>POW>MIND	PURPLENUM
					カーマ[パイラ]	DEX>MIND>POW	REDRIA
					ヴァラーハ[ゴウラ]	MIND>POW>DEX	YELLOWBOZE
					アプサラス[エストラ]	MIND>DEX>POW	
			ミトラ[パイラ]	DEX	マドゥ[マイラ]	POW>DEX>MIND	GREENILE
					カイタバ[マイラ]	POW>MIND>DEX	BLUEFULL
					カイタバ[マイラ]	DEX>POW>MIND	PINKAL
					ヴァラーハ[ゴウラ]	DEX>MIND>POW	ORANE
			タパス[マイラ]	MIND	カバンダ[マイラ]	MIND>POW>DEX	WHITILL
					ドゥルガー[エストラ]	MIND>DEX>POW	
FORCE		ヴリトラ[レイラ]	シュムバ[ゴウラ]	POW	ナラカ[ゴウラ]	POW>DEX>MIND	VIRIDIA
					ラーヴァナ[ファーラ]	POW>MIND>DEX	SKYLY
					アンダカ[エストラ]	POW>MIND>??	PURPLENUM
					リヴ[ファーラ]	DEX>POW>MIND	REDRIA
					シーター[パイラ]	DEX>MIND>POW	YELLOWBOZE
					ナーガ[マイラ]	MIND>POW>DEX	
			アシヴィン[パイラ]	DEX	カバンダ[マイラ]	MIND>DEX>POW	
					マーリーチャ[パイラ]	POW>DEX>MIND	GREENILE
					ナーガ[マイラ]	POW>MIND>DEX	BLUEFULL
					ガルダ[パイラ]	DEX>POW>MIND	PINKAL
			ナムチ[マイラ]	MIND	バイラヴァ[パイラ]	DEX>MIND>POW	ORANE
					クマーラ[ゴウラ]	MIND>POW>DEX	WHITILL
					イラー[マイラ]	MIND>DEX>POW	
					バーナ[エストラ]	MIND>DEX>??	

MAG 進食喜好與特殊行動一覽表

名稱	進食喜好	可學會之PB技	特殊行動A	特殊行動B	特殊行動C	特殊行動D
マグ	1	—	—	—	—	—
ヴァルナ	2	ファーラ	防禦	—	—	能力值上昇
カルキ	2	エストラ	防禦	—	—	能力值上昇
ヴリトラ	2	レイラ	防禦	—	—	HP 回復
ルドラ	3	ゴウラ	防禦 *	HP 回復 *	—	能力值上昇
マルト	3	パイラ	防禦 *	能力值上昇 *	—	—
ヴァーユ	5	マイラ & ユウラ	防禦 *	HP 回復 *	—	HP 回復
ミトラ	4	パイラ	防禦 *	能力值上昇 *	—	—
スーリヤ	4	ゴウラ	防禦 *	HP 回復 *	—	能力值上昇
タパス	4	マイラ & ユウラ	防禦 *	HP 回復 *	—	HP 回復
ナムチ	3	マイラ & ユウラ	防禦 *	HP 回復 *	—	HP 回復

名稱	進食喜好	可學會之PB技	特殊行動A	特殊行動B	特殊行動C	特殊行動D
シュムバ	3	ゴウラ	防禦*	HP回復*	—	能力值上昇
アシヴィン	3	パイラ	防禦*	能力值上昇*	—	—
ヴァラーハ	5	ゴウラ	防禦*	HP回復	復元*	能力值上昇*
バイラヴァ	5	パイラ	防禦*	HP回復	復元*	能力值上昇*
カーマ	5	パイラ	—	能力值上昇	復元*	能力值上昇*
アプサラス	5	エストラ	防禦*	防禦	復元*	防禦*
ナンディン	6	エストラ	防禦*	防禦	復元*	防禦*
イラー	6	マイラ&ユウラ	—	HP回復	復元*	能力值上昇*
ヤクシャ	6	ゴウラ	防禦*	HP回復	復元*	能力值上昇*
ガルダ	6	パイラ	—	HP回復	復元*	HP回復
ガバンダ	7	マイラ&ユウラ	防禦*	能力值上昇	復元	能力值上昇*
ウシャス	5	ゴウラ	防禦*	HP回復	復元*	能力值上昇*
バーナ	7	エストラ	防禦*	防禦	復元	防禦
ソーマ	6	エストラ	防禦*	防禦	復元*	防禦*
カイタバ	5	マイラ&ユウラ	防禦*	HP回復	復元*	能力值上昇*
マドゥ	7	マイラ&ユウラ	防禦*	HP回復	復元	能力值上昇*
ナーガ	7	マイラ&ユウラ	—	能力值上昇	復元	能力值上昇*
クマーラ	5	ゴウラ	HP回復*	HP回復	復元*	HP回復
アンダカ	7	エストラ	防禦*	HP回復	復元	能力值上昇*
ナラカ	7	ゴウラ	HP回復*	HP回復	復元	HP回復
ラーヴァナ	7	ファーラ	防禦*	能力值上昇	復元	能力值上昇*
マーリーチャ	7	パイラ	防禦*	HP回復	復元	能力值上昇*
シーター	6	パイラ	防禦*	HP回復	復元*	能力值上昇*
リヴ	6	ファーラ	防禦*	防禦	復元*	防禦*
ドゥルガー	6	エストラ	防禦*	防禦	復元*	防禦*

"附有*的行動，會在同調率愈高時愈容易發動"

MAG 進食喜好對照表

喜好 1

名稱	同調率	IQ	DEF	POW	DEX	MIND
モノメイト Monomate	+2	+3	+5	+40	+5	–
ディメイト Dimate	+2	+3	+10	+45	+5	–
トリメイト Trimate	+3	+4	+15	+50	+10	–
モノフルイド Monofluid	+2	+3	+5	–	+5	+40
ディフルイド Difluid	+2	+3	+10	–	+5	+45
トリフルイド Trifluid	+3	+4	+15	–	+10	+50
アンティドート Antidote	+2	+3	+5	+10	+40	–
アンティパラライズ Antiparalysis	+2	+3	+5	–	+40	+10
ソルアトマイザー Sol Atomizer	+3	+1	+15	+30	+15	+25
ムーンアトマイザー Moon Atomizer	+3	+1	+15	+25	+15	+30
スターアトマイザー Star Atomizer	+5	+5	+25	+25	+25	+25

喜好 2

名稱	同調率	IQ	DEF	POW	DEX	MIND
モノメイト Monomate	–	–	+5	+10	–	–
ディメイト Dimate	+1	+1	+5	+15	+3	–
トリメイト Trimate	+2	+2	+8	+20	+6	-5
モノフルイド Monofluid	–	–	+5	–	–	+10
ディフルイド Difluid	+1	+1	+5	–	+3	+15
トリフルイド Trifluid	+2	+2	+8	-5	+6	+20
アンティドート Antidote	–	+1	–	+5	+14	–
アンティパラライズ Antiparalysis	+1	–	–	–	+14	+5
ソルアトマイザー Sol Atomizer	-2	+2	+9	+9	+8	–
ムーンアトマイザー Moon Atomizer	+2	-2	+9	–	+8	+9
スターアトマイザー Star Atomizer	+3	+3	+14	+14	+14	+14

喜好 3

名稱	同調率	IQ	DEF	POW	DEX	MIND
モノメイト Monomate	–	-1	–	+9	–	-5
ディメイト Dimate	+1	–	+4	+13	–	-10
トリメイト Trimate	+2	+1	+6	+16	+4	-15
モノフルイド Monofluid	–	-1	–	-5	–	+9
ディフルイド Difluid	+1	–	+4	-10	–	+13
トリフルイド Trifluid	+1	+2	+6	-15	+4	+16
アンティドート Antidote	-1	+1	-5	+4	+11	-5
アンティパラライズ Antiparalysis	–	–	-5	-5	+11	+4
ソルアトマイザー Sol Atomizer	+2	-2	–	+11	+5	-5
ムーンアトマイザー Moon Atomizer	-1	+1	+5	-5	–	+11
スターアトマイザー Star Atomizer	+2	+2	+6	+8	+6	+8

喜好 4

名稱	同調率	IQ	DEF	POW	DEX	MIND
モノメイト Monomate	–	-1	–	+4	–	–
ディメイト Dimate	+1	–	+5	+7	–	-5
トリメイト Trimate	+2	+1	+4	+14	+4	-10
モノフルイド Monofluid	–	–	–	–	–	+4
ディフルイド Difluid	–	+1	+5	-5	–	+7
トリフルイド Trifluid	+1	+2	+4	-10	+4	+14
アンティドート Antidote	-3	+3	–	–	+5	–
アンティパラライズ Antiparalysis	+2	–	-5	-5	+20	-5
ソルアトマイザー Sol Atomizer	+2	-2	-10	+8	+5	+8
ムーンアトマイザー Moon Atomizer	-2	+2	+7	+6	-8	+6
スターアトマイザー Star Atomizer	+2	+2	+7	+7	+7	+7

喜好 5

名稱	同調率	IQ	DEF	POW	DEX	MIND
モノメイト Monomate	+1	-1	-5	+9	-5	–
ディメイト Dimate	+1	–	–	+11	–	-10
トリメイト Trimate	–	+1	+4	+14	–	-15
モノフルイド Monofluid	+1	-1	-5	–	-5	+9
ディフルイド Difluid	+1	–	–	-10	–	+11
トリフルイド Trifluid	–	+1	+4	-15	–	+14
アンティドート Antidote	+1	-1	-5	-5	+15	-5
アンティパラライズ Antiparalysis	-2	+3	+6	-3	–	-3
ソルアトマイザー Sol Atomizer	+3	-2	+5	+22	-5	-20
ムーンアトマイザー Moon Atomizer	+2	–	-5	-20	+5	+22
スターアトマイザー Star Atomizer	+2	+2	+5	+5	+5	+5

喜好 6

名稱	同調率	IQ	DEF	POW	DEX	MIND
モノメイト Monomate	+1	-1	-4	+13	-5	-5
ディメイト Dimate	–	+1	–	+16	–	-15
トリメイト Trimate	+1	–	+4	+19	–	-20
モノフルイド Monofluid	+1	-1	-4	-5	-5	+13
ディフルイド Difluid	–	+1	–	-15	–	+16
トリフルイド Trifluid	+1	–	+4	-20	–	+19
アンティドート Antidote	–	+1	+5	-6	+6	-5
アンティパラライズ Antiparalysis	-1	+1	–	-4	+14	-10
ソルアトマイザー Sol Atomizer	+3	-1	+5	+17	-5	-15
ムーンアトマイザー Moon Atomizer	+1	–	-10	-15	+5	+22
スターアトマイザー Star Atomizer	+2	+2	+4	+6	+4	+6

喜好 7

名稱	同調率	IQ	DEF	POW	DEX	MIND
モノメイト Monomate	-1	+1	-3	+9	-3	-4
ディメイト Dimate	+1	–	–	+11	–	-10
トリメイト Trimate	+1	–	+4	+14	–	-15
モノフルイド Monofluid	-1	+1	-3	-4	-3	+9
ディフルイド Difluid	+1	–	–	-10	–	+11
トリフルイド Trifluid	+1	–	+4	-15	–	+14
アンティドート Antidote	+1	-1	–	+6	+9	-15
アンティパラライズ Antiparalysis	-2	+3	–	-15	+9	+6
ソルアトマイザー Sol Atomizer	+2	-1	+10	-20	-5	+17
ムーンアトマイザー Moon Atomizer	–	+2	-3	+17	+8	-20
スターアトマイザー Star Atomizer	+2	+2	–	+10	–	+10

喜好 8

名稱	同調率	IQ	DEF	POW	DEX	MIND
モノメイト Monomate	-1	–	-5	+20	-15	-5
ディメイト Dimate	–	+1	–	+25	-10	-16
トリメイト Trimate	+1	–	+5	+29	-5	-27
モノフルイド Monofluid	-1	–	-10	-5	-10	+20
ディフルイド Difluid	–	+1	-5	-16	-5	+25
トリフルイド Trifluid	+1	–	-5	-27	+5	+29
アンティドート Antidote	-1	+1	-10	-10	+28	-10
アンティパラライズ Antiparalysis	+1	-1	+8	-15	+20	-15
ソルアトマイザー Sol Atomizer	+1	+1	+18	+18	-15	-20
ムーンアトマイザー Moon Atomizer	+1	+1	-15	-20	+18	+18
スターアトマイザー Star Atomizer	+3	+2	+3	+4	+3	+4

全Technique能力一覽表



フォイエ
初級炎系Technique

只能捕捉正面目標的初級攻擊Technique，放出的火球只對單體敵人有效，除遊戲初期外較少使用。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	105	130	155	180	205	230	255	280	305	330	355	380	405	430	455
消耗TP	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11
射程距離(m)	10	10	10	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
水平角度	30	30	30	30	35	35	35	35	35	40	40	40	40	40	45
垂直角度	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
詠唱時間(1/30秒)	26	22	22	22	22	21	20	19	18	17	17	17	17	17	17
彈速(m/30秒)	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6
硬直時間(1/30秒)	21	22	22	22	22	22	22	22	22	22	17	17	17	17	17
必要精神力	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340



ギフォイエ
中級炎系Technique

以使用者為中心向外擴散的火牆，雖然威力及攻擊範圍不俗，但使用後會有一段頗長的硬直時間。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	223	231	239	247	255	263	271	279	287	295	303	311	319	327	335
消耗TP	21	22	22	23	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28
射程距離(m)	5	5	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
水平角度	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360
垂直角度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
詠唱時間(1/30秒)	27	24	24	24	24	23	22	21	20	19	18	17	17	17	17
彈速(m/30秒)	0.3	0.3	0.3	0.3	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6
硬直時間(1/30秒)	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
必要精神力	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425	450	475



ラフォイエ
上級炎系Technique

以目標為中心引發大爆炸，然而不論在威力、有效範圍及出招速度等各方面都似乎不及其他類型的上級Technique。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	352	364	376	388	400	412	424	436	448	460	472	484	496	508	520
消耗TP	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37
射程距離(m)	6	6	6	6	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	9
水平角度	40	40	40	40	45	45	45	45	45	50	50	50	50	50	55
垂直角度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
詠唱時間(1/30秒)	42	39	39	39	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29
彈速(m/30秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30秒)	23	23	23	23	23	18	18	18	18	18	13	13	13	13	13
必要精神力	161	189	217	245	273	301	329	357	385	413	441	469	497	525	553



バータ
初級冰系Technique

向前方直線放出帶有貫通能力的冰系攻擊，由於威力較同級的火系攻擊弱，必須要命中一個目標以上才值得使用。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	65	75	85	95	105	115	125	135	145	155	165	175	185	195	205
消耗TP	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13
射程距離(m)	8	8	8	8	11	11	11	11	11	14	14	14	14	14	17
水平角度	50	50	50	50	70	70	70	70	70	90	90	90	90	90	110
垂直角度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
詠唱時間(1/30秒)	26	22	22	22	22	21	20	19	18	17	17	17	17	17	17
彈速(m/30秒)	0.3	0.3	0.3	0.3	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7	0.9
硬直時間(1/30秒)	21	22	22	22	22	22	22	22	22	22	17	17	17	17	17
必要精神力	60	85	110	135	160	185	210	235	260	285	310	335	360	385	410



ギバータ
中級冰系Technique
向前方大範圍放出冰箭，能令射程範圍內的全部敵人受傷，即使稍為偏離亦能自動移向目標的方向。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	208	236	264	292	320	348	376	404	432	460	488	516	544	572	600
消耗 TP	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32
射程距離(m)	12	12	12	12	13	13	13	13	13	14	14	14	14	14	15
水平角度	120	120	120	120	150	150	150	150	150	180	180	180	180	180	210
垂直角度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
詠唱時間(1/30 秒)	27	24	24	24	24	24	23	22	21	20	19	19	19	19	19
彈速(m/30 秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30 秒)	27	27	27	27	27	21	21	21	21	21	16	15	15	15	15
必要精神力	124	148	172	196	220	244	268	292	316	340	364	388	412	436	460



ラバータ
上級冰系Technique
向全方位放出冰箭，除受傷之外還會有凍結的追加效果，即使對空中的敵人亦一樣有效。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	290	330	370	410	450	490	530	570	610	650	690	730	770	810	850
消耗 TP	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37
射程距離(m)	4	4	4	4	4.4	4.8	5.2	5.6	6	6.4	6.8	7.2	7.6	8	8.4
水平角度	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360
垂直角度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
詠唱時間(1/30 秒)	33	30	30	30	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20
彈速(m/30 秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30 秒)	32	32	32	32	32	27	27	27	27	27	22	22	22	22	22
必要精神力	136	166	196	226	256	286	316	346	376	406	436	466	496	526	556



ゾンデ
初級雷系Technique
能自動捕捉射程內最接近的目標，從對手的正上方降雷，因此可越過牆壁攻擊對手，是很有用的一招。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	134	168	202	236	270	304	338	372	406	440	474	508	542	576	610
消耗 TP	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11
射程距離(m)	10	10	10	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
水平角度	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180
垂直角度	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
詠唱時間(1/30 秒)	25	22	22	22	22	21	20	19	18	17	17	17	17	17	17
彈速(m/30 秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30 秒)	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	17	17	17	17	17
必要精神力	68	92	116	140	164	188	212	236	260	284	308	332	356	380	404



ギゾンデ
中級雷系Technique
從水平高度放出電擊，命中一個目標後會自動飛向其他目標，對空性能不俗，對手密集時不難全部命中。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	265	285	305	325	345	365	385	405	425	445	465	485	505	525	545
消耗 TP	21	22	22	23	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28
射程距離(m)	8	8	8	8	10	10	10	10	10	12	12	12	12	12	14
水平角度	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
垂直角度	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
詠唱時間(1/30 秒)	27	24	24	24	24	23	22	21	20	19	17	17	17	17	17
彈速(m/30 秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30 秒)	27	27	27	27	27	22	22	22	22	22	17	17	17	17	17
必要精神力	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425	450	475



ラゾンデ
上級雷系Technique
向全方位放出ラゾンデ的一招，能同時攻擊複數目標，威力不俗，加上有貫通能力，是相當強的一招。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	400	425	450	475	500	525	550	575	600	625	650	675	700	725	750
消耗 TP	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37
射程距離(m)	6	6	6	6	9	9	9	9	9	12	12	12	12	12	15
水平角度	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360	360
垂直角度	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
詠唱時間(1/30 秒)	33	30	30	30	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20
彈速(m/30 秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30 秒)	32	32	32	32	32	27	27	27	27	27	22	22	22	22	22
必要精神力	164	194	224	254	284	314	344	374	404	434	464	494	524	554	584

グランツ

上級光系Technique

能從上空降下無數光柱，殺傷力非常大，然而發動時間實在太長，相比之下用機槍作連續攻擊更實際。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	1265	1340	1415	1490	1565	1640	1715	1790	1865	1940	2015	2090	2165	2240	2315
消耗TP	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37
射程距離(m)	15	15	15	15	18	18	18	18	18	21	21	21	21	21	24
水平角度	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180
垂直角度	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
詠唱時間(1/30秒)	64	62	62	62	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52
彈速(m/30秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30秒)	12	12	12	12	12	7	7	7	7	7	2	2	2	2	2
必要精神力	188	216	244	272	300	328	356	384	412	440	468	496	524	552	580



メギド

上級闇系Technique

能令對手一擊致命的攻擊，出招及其後的硬直時間都頗長，而且必須要有相當的等級才能其望有高成功率。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
成功率(%)	49	53	57	61	65	69	73	77	81	85	89	93	97	101	105
消耗TP	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37
射程距離(m)	10	10	10	10	12	12	12	12	12	14	14	14	14	14	16
水平角度	40	40	40	40	50	50	50	50	50	60	60	60	60	60	70
垂直角度	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
詠唱時間(1/30秒)	41	39	39	39	39	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24
彈速(m/30秒)	0.2	0.2	0.2	0.2	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.8
硬直時間(1/30秒)	35	35	35	35	35	25	25	25	25	25	20	20	20	20	20
必要精神力	188	216	244	272	300	328	356	384	412	440	468	496	524	552	580



レスタ

HP回復Technique

能回復使用者的HP，當學會LV5以上時，更可連同使用者周圍的同伴回復，而回復後則會有一段短暫的無敵時間。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	755	760	765	770	775	780	785	790	795	800	805	810	815	820	825
消耗TP	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22
射程距離(m)	—	—	—	—	4.5	6	7.5	9	10.5	12	13.5	15	16.5	18	19.5
水平角度	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
垂直角度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
詠唱時間(1/30秒)	25	25	25	25	25	24	23	22	21	20	18	17	17	17	17
彈速(m/30秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30秒)	26	26	26	26	26	21	21	21	21	21	17	17	17	17	17
必要精神力	80	110	140	170	200	230	260	290	320	350	380	410	440	470	500



アンティ

狀態治療Technique

能治療毒、麻痺、觸電、凍結、攻擊力下降、防禦力下降、混亂等異常狀態，LV3以上時可支援周圍的同伴。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
消耗TP	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17
射程距離(m)	—	—	1.5	3	4.5	6	7.5	9	10.5	12	13.5	15	16.5	18	19.5
水平角度	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
垂直角度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
詠唱時間(1/30秒)	25	25	25	25	25	24	23	22	21	20	18	17	17	17	17
彈速(m/30秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30秒)	26	26	26	26	26	21	21	21	21	21	17	17	17	17	17
必要精神力	111	137	163	189	215	241	267	293	319	345	371	397	423	449	475



リバーサー

死亡復活Technique

唯一可令死去的同伴復活的招式，沒有LV之分，可算得上是ONLINE專用，特點是復活的同伴會回復所有TP及HP。

	LV1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
威力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
消耗TP	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
射程距離(m)	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
水平角度	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
垂直角度	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
詠唱時間(1/30秒)	28	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
彈速(m/30秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30秒)	36	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
必要精神力	150	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



リューカー
轉移Technique

能製造出可轉移到城市的光閘，而光閘會在使用者回歸迷宮時關閉，因此 ONLINE 使用時最好先確定其他同伴已進入才好使用。

	LV1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
威力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
消耗 TP	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
射程距離(m)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
水平角度	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
垂直角度	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
詠唱時間(1/30 秒)	64	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
彈速(m/30 秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30 秒)	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
必要精神力	150	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



シフタ
己方攻擊力增Technique

可在一定時間內增加某 % 的攻擊力，LV 提高後可提高效果及維持時間，LV4 以上時更可將效果擴散至同伴身上。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力(%)	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
消耗 TP	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17
射程距離(m)	—	—	—	3.4	5.1	6.8	8.5	10.2	11.9	13.6	15.3	17	18.7	20.4	22.1
水平角度	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
垂直角度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
詠唱時間(1/30 秒)	22	22	22	22	22	21	20	19	18	17	17	17	17	17	17
彈速(m/30 秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30 秒)	37	37	37	37	37	32	32	32	32	32	27	27	27	27	27
必要精神力	88	116	144	172	200	228	256	284	312	340	368	396	424	452	480



デバンド

可在一定時間內增加某 % 的防禦力，LV 提高後可提高效果及維持時間，LV4 以上時更可將效果擴散至同伴身上。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力(%)	11	12	13	15	16	17	19	20	21	23	24	25	26	28	29
消耗 TP	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17
射程距離(m)	—	—	—	3.4	5.1	6.8	8.5	10.2	11.9	13.6	15.3	17	18.7	20.4	22.1
水平角度	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
垂直角度	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
詠唱時間(1/30 秒)	22	22	22	22	22	21	20	19	18	17	17	17	17	17	17
彈速(m/30 秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30 秒)	37	37	37	37	37	32	32	32	32	32	27	27	27	27	27
必要精神力	88	116	144	172	200	228	256	284	312	340	368	396	424	452	480



ジェルン

可在一定時間內降低敵人某 % 的攻擊力，LV 提高後可提高效果及維持時間，但實際上用途不大。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力(%)	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
消耗 TP	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17
射程距離(m)	5	5	5	5	5.4	5.8	6.2	6.6	7	7.4	7.8	8.2	8.6	9	9.4
水平角度	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180
垂直角度	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
詠唱時間(1/30 秒)	22	22	22	22	22	21	20	19	18	17	17	17	17	17	17
彈速(m/30 秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30 秒)	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	17	17	17	17	17
必要精神力	88	116	144	172	200	228	256	284	312	340	368	396	424	452	480



ザルア

可在一定時間內降低敵人某 % 的防禦力，可令直接攻擊的殺傷力增加，但倒不如提高自己的攻擊力更為實際。

	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15
威力(%)	11	12	13	15	16	17	19	20	21	23	24	25	26	28	29
消耗 TP	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17
射程距離(m)	5	5	5	5	5.4	5.8	6.2	6.6	7	7.4	7.8	8.2	8.6	9	9.4
水平角度	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180
垂直角度	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
詠唱時間(1/30 秒)	22	22	22	22	22	21	20	19	18	17	17	17	17	17	17
彈速(m/30 秒)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
硬直時間(1/30 秒)	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	17	17	17	17	17
必要精神力	88	116	144	172	200	228	256	284	312	340	368	396	424	452	480

敵人能力值全表

森林地區 FOREST AREA

名稱	難易度	HP	攻擊力	防禦力	命中度	迴避率	運	炎耐性	冰耐性	雷耐性	光耐性	闇耐性	光子耐性	經驗值	備考
ヒルデベア HIDEBEAR	NORMAL	180	140	30	80	22	10	60	0	25	50	28	20	10	
	HARD	519	431	116	140	44	20	100	0	50	50	48	35	49	
	V-HARD	875	755	232	215	76	35	100	0	50	50	63	50	100	
ヒルデブルー Hildeblue	NORMAL	250	200	0	100	150	10	0	60	25	50	38	20	100	稀有怪物
	HARD	592	500	80	160	185	20	0	100	50	50	58	35	184	
	V-HARD	962	830	190	235	230	35	0	100	50	50	73	50	280	
モスマント MOTHMANT	NORMAL	8	53	0	75	20	20	0	10	0	20	10	0	1	
	HARD	338	330	80	135	42	40	30	50	0	20	30	15	35	
	V-HARD	660	646	190	210	74	70	30	50	0	20	45	30	82	
モネスト MONEST	NORMAL	300	0	0	0	0	0	0	20	0	20	10	0	6	
	HARD	645	0	80	60	20	0	40	60	0	20	30	15	43	
	V-HARD	1025	0	190	135	50	0	0	70	40	20	30	30	92	
ラグ・ラッピー RAG RAPPY	NORMAL	30	65	10	70	80	10	0	0	40	20	10	0	4	
	HARD	361	344	92	130	108	20	0	0	70	20	30	15	40	
	V-HARD	687	661	204	205	146	35	40	60	0	20	45	30	88	
アル・ラッピー Al Rappy	NORMAL	150	150	10	100	150	5	0	40	20	20	35	0	100	稀有怪物
	HARD	487	442	92	160	185	10	0	70	40	20	30	15	184	
	V-HARD	837	767	204	235	230	17	0	70	40	20	70	30	280	
サベージウルフ SAVAGE WOLF	NORMAL	45	85	20	90	60	8	0	40	0	20	10	5	5	
	HARD	377	367	104	150	86	16	0	80	0	20	30	20	41	
	V-HARD	706	686	218	225	122	28	0	80	0	20	45	30	90	
バーベラスウルフ BARBAROUS WOLF	NORMAL	65	95	25	90	65	10	0	50	0	20	15	5	7	
	HARD	398	379	110	150	91	20	0	90	0	20	35	20	44	
	V-HARD	731	698	225	225	128	35	0	90	0	20	50	35	94	
ブーマ BOOMA	NORMAL	60	80	0	60	60	8	0	15	10	20	10	0	5	
	HARD	393	362	80	120	86	16	0	100	60	20	30	5	41	
	V-HARD	725	680	190	195	122	28	0	100	60	20	45	12	90	
ゴブーマ GOBOMMA	NORMAL	85	85	5	65	68	8	30	0	0	20	10	0	6	
	HARD	419	367	86	125	94	16	100	60	0	20	30	7	43	
	V-HARD	756	686	197	200	131	28	100	60	0	20	45	15	92	
ジゴブーマ GIGOBOMMA	NORMAL	110	90	30	75	75	5	30	0	10	20	15	0	7	
	HARD	445	373	116	135	102	10	100	0	60	20	30	10	44	
	V-HARD	787	692	232	210	140	17	100	0	60	20	30	20	94	

洞窟地區 CAVE AREA

名稱	難易度	HP	攻擊力	防禦力	命中度	迴避率	運	炎耐性	冰耐性	雷耐性	光耐性	闇耐性	光子耐性	經驗值	備考
グラスアサッシン GRASS ASSASSIN	NORMAL	140	150	40	90	85	10	0	50	15	20	33	20	17	
	HARD	477	442	128	150	113	20	0	100	60	20	53	35	59	
	V-HARD	825	767	246	225	152	35	0	100	60	20	68	50	114	
ポイゾナスリリー POISON LILY	NORMAL	70	80	30	95	70	5	0	0	20	0	15	5	10	
	HARD	403	362	116	155	97	10	0	0	100	0	35	20	49	
	V-HARD	737	680	232	230	134	17	0	0	100	0	50	35	100	
ナルリリー Nar Lily	NORMAL	70	230	35	120	100	20	30	0	0	0	35	5	150	稀有怪物
	HARD	403	534	122	180	130	40	100	0	0	0	55	20	259	
	V-HARD	737	867	239	255	170	70	100	100	0	100	70	35	380	
ナノノドラゴ NANO DRAGON	NORMAL	200	145	60	100	75	5	80	0	0	20	23	15	15	
	HARD	540	436	152	160	102	10	100	0	0	20	53	35	56	
	V-HARD	900	761	274	235	140	17	100	0	0	20	58	50	110	
エビルシャーク EVIL SHARK	NORMAL	85	120	50	93	85	8	0	25	10	20	15	0	10	
	HARD	419	408	140	153	113	16	0	100	60	20	35	7	49	
	V-HARD	756	730	260	228	152	28	0	100	60	20	50	15	100	
パルシャーク PAL SHARK	NORMAL	100	130	50	100	90	8	0	0	50	20	15	0	15	
	HARD	435	419	140	160	119	16	0	60	100	20	35	10	52	
	V-HARD	775	742	260	235	158	28	0	60	100	20	50	20	104	
ギルシャーク GUIL SHARK	NORMAL	130	140	50	110	95	8	40	30	0	20	20	0	14	
	HARD	466	431	140	170	124	16	100	60	0	20	40	10	55	
	V-HARD	812	755	260	245	164	28	100	60	0	20	55	20	108	
プフィスライム PUFUILLY SLIME	NORMAL	100	120	30	80	85	5	0	50	0	0	25	5	10	
	HARD	435	408	116	140	113	10	0	100	0	0	40	20	49	
	V-HARD	775	730	232	215	152	17	0	100	0	0	55	35	100	
プイィスライム Pouilly Slime	NORMAL	150	300	20	150	100	8	100	0	0	0	35	5	150	稀有怪物
	HARD	487	615	104	210	130	16	100	0	0	0	55	20	259	
	V-HARD	837	955	218	285	170	28	100	0	0	0	70	35	380	
パンアームズ PAN ARMS	NORMAL	600	160	500	120	70	5	10	10	10	20	25	5	6	
	HARD	960	454	680	180	97	10	20	20	20	20	45	20	43	
	V-HARD	1400	780	890	255	134	17	20	20	20	20	60	35	92	
ミギウム MIGIUM	NORMAL	300	180	15	90	90	0	0	100	50	20	25	5	4	
	HARD	645	477	98	150	119	0	0	100	100	20	45	20	40	
	V-HARD	1025	805	211	225	158	0	0	100	100	20	60	35	88	
ヒドゥーム HIDOOM	NORMAL	300	150	15	90	90	14	100	0	50	20	25	5	4	
	HARD	645	442	98	150	119	28	100	0	100	20	45	20	40	
	V-HARD	1025	767	211	225	158	49	100	0	100	20	60	40	88	

坑道地區 MINE AREA

名稱	難易度	HP	攻擊力	防禦力	命中度	迴避率	運	炎耐性	冰耐性	雷耐性	光耐性	闇耐性	光子耐性	經驗值	備考
ダブチック DUBCCHIC	NORMAL	150	220	50	100	90	5	80	80	0	0	0	5	3	
	HARD	487	523	140	160	119	10	80	80	20	0	0	20	38	
	V-HARD	837	855	260	235	158	17	80	80	20	0	0	35	86	
ギルチック GILLCHIC	NORMAL	130	225	47	110	90	8	80	80	0	0	25	5	18	
	HARD	466	528	136	170	119	16	80	80	30	0	45	20	61	
	V-HARD	812	861	255	245	158	28	80	80	30	0	60	35	116	
ダブイッチ	NORMAL	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	HARD	645	0	80	60	20	0	0	0	0	0	55	0	0	
	V-HARD	1025	0	190	135	50	0	0	0	0	0	70	0	0	
ギャランゾ GARANZ	NORMAL	410	280	90	100	80	10	0	40	90	60	38	20	22	
	HARD	760	592	188	160	108	20	20	60	100	60	58	35	67	
	V-HARD	1162	930	316	235	146	35	20	60	100	60	73	50	124	
シノワビート SINOW BEAT	NORMAL	220	210	50	100	100	10	0	50	0	60	28	15	20	
	HARD	561	511	140	160	130	20	0	100	40	60	48	30	64	
	V-HARD	925	842	260	235	170	35	0	100	40	60	63	45	120	
シノワゴールド SINOW GOLD	NORMAL	180	190	50	120	100	0	0	50	90	100	28	20	20	
	HARD	519	488	140	180	130	0	0	50	100	100	48	35	64	
	V-HARD	875	817	260	255	170	0	0	50	100	100	63	50	120	
カナディン CANADINE	NORMAL	140	160	30	110	95	5	100	0	0	60	20	0	16	
	HARD	477	454	116	170	124	10	100	0	40	60	40	15	58	
	V-HARD	825	780	232	245	164	17	100	0	40	60	55	25	112	
カナン CANANE	NORMAL	200	170	30	120	100	5	0	0	70	60	25	10	17	
	HARD	540	465	116	180	130	10	30	0	100	60	45	20	59	
	V-HARD	900	792	232	255	170	17	30	0	100	60	60	30	114	

遺跡地區 RUINS AREA

名稱	難易度	HP	攻擊力	防禦力	命中度	迴避率	運	炎耐性	冰耐性	雷耐性	光耐性	闇耐性	光子耐性	經驗值	備考
デルセイバー DELSABER	NORMAL	400	340	90	135	120	10	50	0	90	60	35	15	25	
	HARD	750	661	188	195	152	20	100	0	100	60	55	27	71	
	V-HARD	1150	1005	316	270	194	35	100	0	100	60	77	40	130	
カオスソーサラー CHAOS SORCERER	NORMAL	300	260	45	120	100	0	20	70	70	80	43	20	24	*精神力: NORMAL=100, HARD以上=200*
	HARD	645	569	134	180	130	0	30	100	100	100	63	32	70	
	V-HARD	1025	905	253	255	170	0	30	100	100	80	78	45	128	
ビーアル BEE-R	NORMAL	150	170	20	60	80	0	0	0	100	0	80	100	4	
	HARD	487	435	104	120	108	0	0	0	100	0	80	100	40	
	V-HARD	837	792	218	195	146	0	0	0	100	0	100	100	88	
ビーエル BEE-L	NORMAL	150	170	20	60	80	0	0	0	100	0	80	100	4	
	HARD	487	465	104	120	108	0	0	0	100	0	80	100	40	
	V-HARD	837	792	218	195	146	0	0	0	100	0	100	100	88	
ダークガンナー DARK GUNNER	NORMAL	220	210	80	150	120	5	40	40	40	0	35	10	20	
	HARD	561	511	176	210	152	10	50	50	50	0	55	22	64	
	V-HARD	925	842	302	285	194	17	50	50	50	0	70	35	120	
カオスブリンガー CHAOS BRINGER	NORMAL	450	400	80	130	115	5	15	60	80	90	53	35	30	
	HARD	802	730	176	190	146	10	15	80	100	90	73	47	79	
	V-HARD	1212	1080	302	265	188	17	15	80	100	90	88	60	140	
ダークベルラ DARK BELRA	NORMAL	500	430	100	100	80	8	90	50	0	0	53	30	28	
	HARD	855	764	200	160	108	16	100	80	30	0	73	42	76	
	V-HARD	1275	1117	330	235	146	28	100	80	30	0	88	55	136	
クローCLAW	NORMAL	150	220	60	110	80	4	0	50	100	0	25	0	6	
	HARD	487	523	152	170	108	8	0	100	30	0	45	12	43	
	V-HARD	837	855	274	245	146	14	0	100	30	0	60	25	92	
バルク BULK	NORMAL	200	310	60	110	100	6	20	20	90	0	45	15	24	
	HARD	540	626	152	170	130	12	20	20	100	0	50	27	70	
	V-HARD	900	967	274	245	170	21	20	20	100	0	65	40	128	
バルクローBULCLAW	NORMAL	200	310	60	110	100	6	20	20	90	0	45	15	24	
	HARD	540	626	152	170	130	12	20	20	100	0	65	27	70	
	V-HARD	900	967	274	245	170	21	20	20	100	0	80	40	128	
ディメニアン DIMENIAN	NORMAL	270	280	80	115	110	8	0	85	45	20	30	10	22	
	HARD	613	592	176	175	141	16	0	100	70	20	50	15	67	
	V-HARD	987	930	302	250	182	28	0	100	70	20	65	20	124	
ラ・ディメニアン LA DIMENIAN	NORMAL	300	310	85	120	117	8	45	0	85	20	30	10	24	
	HARD	645	626	182	180	148	16	70	0	100	30	50	16	70	
	V-HARD	1025	967	309	255	190	28	70	0	100	30	68	25	128	
ソ・ディメニアン SO DIMENIAN	NORMAL	330	340	90	140	123	10	85	45	10	20	35	10	26	
	HARD	676	661	188	200	155	20	100	70	20	40	55	22	73	
	V-HARD	1062	1005	316	275	197	35	100	70	20	40	71	30	132	

首領 BOSS

名稱	模式	難易度	HP	攻擊力	防禦力	命中度	迴避率	運	炎耐性	冰耐性	雷耐性	光耐性	闇耐性	光子耐性	經驗值	備考
ドラゴン DRAGON	ONLINE	NORMAL	1800	220	0	200	0	8	90	20	80	60	100	100	350	
		HARD	4300	500	100	260	120	8	90	20	80	60	100	100	2000	
		V-HARD	8500	950	210	335	145	8	90	20	80	60	100	100	4100	
	OFFLINE	NORMAL	1300	160	0	200	0	8	90	20	80	60	100	100	350	
		HARD	2200	430	80	260	100	8	90	20	80	60	100	100	2000	
		V-HARD	4500	780	190	335	130	8	90	20	80	60	100	100	4100	
デ・ロル・レ DE ROL LE	ONLINE	NORMAL	5500	320	80	160	100	5	15	90	70	60	100	100	700	
		HARD	7500	860	200	230	120	5	20	80	60	80	100	100	2500	
		V-HARD	18000	1800	330	290	160	5	20	80	60	80	100	100	4700	
	OFFLINE	NORMAL	4000	280	80	150	90	5	15	90	70	60	100	100	700	
		HARD	5430	805	180	210	120	5	20	80	60	80	100	100	2500	
		V-HARD	10000	1300	300	270	151	5	20	80	60	80	100	100	4700	
ボルオプト VOL OPT 第一形態	ONLINE	NORMAL	3500	280	80	0	60	0	30	30	15	30	100	100	–	
		HARD	5500	560	170	0	80	0	30	30	15	30	100	100	–	
		V-HARD	12000	1200	300	0	100	0	30	30	15	30	100	100	–	
	OFFLINE	NORMAL	2400	240	70	0	50	0	30	30	15	30	100	100	–	
		HARD	3500	350	140	0	80	0	30	30	15	30	100	100	–	
		V-HARD	5500	670	250	0	100	0	30	30	15	30	100	100	–	
ボルオプト VOL OPT 第二形態	ONLINE	NORMAL	7400	600	120	0	115	5	60	45	20	40	100	100	1100	
		HARD	13000	1200	200	0	140	5	60	45	20	50	100	100	3000	
		V-HARD	26000	2000	360	0	170	5	60	45	20	50	100	100	5300	
	OFFLINE	NORMAL	4300	350	120	0	115	5	50	35	15	30	100	100	1100	
		HARD	6000	750	200	0	140	5	60	45	20	50	100	100	3000	
		V-HARD	8500	1100	280	0	170	5	60	45	20	50	100	100	5300	
ダークファルス Dark Falz 前哨戰死靈體	ONLINE	NORMAL	70	80	0	0	50	0	50	0	80	0	100	100	5	
		HARD	200	190	80	160	100	0	45	10	100	0	100	100	5	
		V-HARD	300	350	100	200	100	0	50	30	100	0	100	100	9	
	OFFLINE	NORMAL	50	65	0	0	50	0	50	0	80	0	100	100	5	
		HARD	200	170	80	150	90	0	45	10	100	0	100	100	5	
		V-HARD	300	300	80	200	90	0	50	30	100	0	100	100	9	
ダークファルス Dark Falz 第一形態	ONLINE	NORMAL	4000	700	120	170	150	20	70	100	20	20	100	100	–	精神力 300
		HARD	7500	1100	230	230	170	20	70	100	30	50	100	100	–	
		V-HARD	15000	1900	320	250	200	20	70	100	40	70	100	100	–	
	OFFLINE	NORMAL	2500	600	120	170	150	20	70	100	20	20	100	100	–	
		HARD	5000	900	230	220	170	20	70	100	30	50	100	100	–	
		V-HARD	9000	1600	320	240	200	20	70	100	40	70	100	100	–	
ダークファルス Dark Falz 第一形態死靈體	ONLINE	NORMAL	200	220	10	100	90	20	100	30	50	10	100	10	5	
		HARD	400	500	100	100	100	20	50	100	30	10	100	20	5	
		V-HARD	550	700	100	100	110	20	30	50	100	10	100	30	9	
	OFFLINE	NORMAL	150	180	10	100	90	20	100	30	50	10	100	10	5	
		HARD	280	350	100	100	100	20	50	100	30	10	100	20	5	
		V-HARD	400	550	100	100	110	20	30	50	100	10	100	30	9	
ダークファルス Dark Falz 第二形態	ONLINE	NORMAL	5000	750	120	170	150	20	100	20	70	30	100	100	1500	精神力 300
		HARD	9000	1300	230	230	170	20	100	30	70	60	100	100	–	
		V-HARD	10000	2000	320	250	200	20	100	40	70	80	100	100	–	
	OFFLINE	NORMAL	3500	650	120	170	150	20	100	20	70	30	100	100	1500	
		HARD	6000	1000	230	230	170	20	100	30	70	60	100	100	–	
		V-HARD	7500	1700	320	250	200	20	100	40	70	80	100	100	–	
ダークファルス Dark Falz 第三形態	ONLINE	NORMAL	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	精神力 300
		HARD	8000	1400	230	230	170	30	50	100	80	70	100	100	3500	
		V-HARD	13000	2100	320	250	200	20	70	100	90	85	100	100	5900	
	OFFLINE	NORMAL	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	
		HARD	4000	1100	230	230	170	30	50	100	80	70	100	100	3500	
		V-HARD	9000	1800	320	250	200	20	70	100	90	85	100	100	5900	

CPS 會員名冊

雖然DC已經決定停產，但對於DREAMCAST夢想樂園的CPS公會來說卻沒有甚麼影響，他們最近更將CPS的網頁進行了大革新，不單有了正式的CPS網址「http://www.hkdreamcast.com/CPS.htm」，內容方面亦充實了很多，所有關於PSO的資料都被有系統地加以整理，再加上不斷有最新消息公佈，所以絕對是各位PSO玩家的寶庫。

以下我們會刊出CPS的會員名冊，希望可以幫大家在上網時辨認出哪些是香港的玩家。

CPS 英雄大名	角色名稱	角色類型	Section ID	上網時間	簡介
KNUCKLES	KIREEKver.04	Huncast	SKYLY	11:00pm-5:00pm	An experience hunter finish normal and hard at 40
rockboy	AZrael	Hunter	Pinkal	10:00pm-2:00am	"CPS friends, come here"
機民美少女	Pretty (CPS)	Hunter	GREENNILL	11:00pm-2:00am	" 我現在只是 level 26，正尋找伴侶與我一起打爆機 ^_^"""
一頁書	Godhand	Hunter		12:00am-2:00am	"I only level 18 now and still can't online, who ca"
SiuSun	D'laSing	Huncast	Bluefull	23:00 - 02:00	
オパオパ	OROCHI	HUmar	SKYLY	ANYTIME	互相交流一下遊戲心得吧!
lilith	DIZZY	HUnewearl	VIRIDIA	" 不定,夜晚居多 "	" 為尋找 NEEDLE 而 create 既新角色, LV11 就命中 MAX 啦 ^^"
阿航	Dennis Yuen	HUmar	Green	2200 - 0000	希望在 PSO 內交朋友
wsk916	WINDY	Hunter	Pinkal	ANYTIME	
Unknown	Unknown	FOnewearl	SKYLY	ANYTIME...都唔得...	無法識別數據.....
TerenceX	Terence(^_^)	HUmar	SKYLY	11:00=1:00	^_^

White	White<C.P.S.< td>	HUnewearl	ORAN	通常 2030 - 0100	
藍晴	BlueDaniel	HUcast	GREENILE	非常不定	小弟是一名遊戲雜誌編輯！有機會的話一齊玩玩，交流
andrew_	Andrew	HUmar	whitill	10.30-2.30	很想找到特別武器材!! lv up!!!!!!!
Jobria	SonicForce	Hunter	Oran	10:00pm-2:00pm	希望大家多多關照
幻之蒼龍	Alex	RAmar	PURPLENUM	5:00pm-2:00am	希望可以和各位英雄一起作戰!
image	image.FO	FOnewearl	VIRIDIA	10:00 後 -00:00(日 - 五)02:30(六)	職業:魔法劍士隸屬:香港 CPS 軍階:大佐
sob608	大約 21 個(陸?/td>	齊全 角色	齊全 ID	無定	我是 608 家族成員，請多多指教 ^_^
Yo Yo chan	Yo Yo(cps)	FOnewearl	PINKAL	after 10:00pm	my power is my partner!!!
ALXWAN	ALXWAN	RAmar	WHITILL	2300 to 0200	All HERO will never die!!
Hulk	Hulk	RAmar	purplenum	無定向風	Fight for what? Not even justice! Fight for whom
Hulk	Dark Hulk	HUmar	skyly	應 bb_jasonn 急 call	My warrior's quest is at an end. Yet I am empty...
11404	Snake	HUmar	VIRIDIA	after 6:00pm	Son of Liberty
11404	Valkyrie	HUnewearl	WHITILL	unknown	永遠的魂之引導者
Hero YKPan	YKPang	HUcast	YELLOWBOZE	9:00 PM - 12:00PM	"lv 100 為目標, SPECIAL ITEM 收藏家! 多多關照, t"
廢仔 == 輝仔	EE Fai (HK)	FOmarl	Skyly	8:00pm to 11.59pm	紫色人類女魔法師一個。希望大家一齊開開心心咁玩 PS
scorch	Dark	RAmar	REDRIA	2000-2300	冇乜時間上網玩的人
C_H_A_N	C-H-A-N	Humar	ORAN	7:30pm-10:00pm(fri); 9:00am-12	等老婆不在家才可打機的人
Chenkun	Kevin Chen	HUmar	Bluefull	"9-11am,2-5pm,7-11pm."	I am a rookie!
haha_die	GoD's HanDs	HUnewearl	Yellowboze	Almost everyday after 10:00 p.	" 有我上帝之手, Items 隨時有 ~~~~ 最近正在找尋 "" 兩手用 "
Kebrad	Kebrad?	全能智慧型	香港特區護照	無定	"I am ""Kebrad"",""Win-Kebrad"",""solo-kebrad""!!! 你 han"
Luiman	Luiman	HUnewarl	purplenum	10:00-2:00pm	"I am a experience hunter, playered more then 180 i"
天狼	Faru	HUnewearl	Yellowboze	21:30-01:00	天狼一族之護士小姐
天狼	Multi HMX-12	RAcaseal	Yellowboze	21:30-01:00	天狼一族: 遠距離支援形兵器.
天狼	Sky Wolf	HUmar	Greennill	21:30-01:00	天狼一族之首領 ^_^
Soho	Soho	RAmar	WHITILL	非 office hour	"PSO 金句 "" 好歌有好報 "", 有你地呢班 friend, LOST ALL ?/td>"
man0603	MAN	Ramar	Viridia	12:00 - 4:00 (night)	i'm a piece of old cake and night ghost of H.K.
綠野失蹤	Ricky Tse HK	HUmar	PINKAL	22:30 - 02:00	近排少 ONLINE 的人
Soho	Chelsea	HUcast	BLUEFULL	少上	人形機械兵 平時睇住大佬 Soho 出動
dickson	DIC.	HUmar	PURPLENUM	~ANYTIME~	"lv 100 為目標, SPECIAL ITEM 收藏家! {THE SAME AS"
eggling	EGGLING	RAmar	Whitill	00:00 - 3:00	Lets play together
白金之星	Jo Jo II	HUnewarl	VIRIDIA	唔定，日頭居多	大家好，我打左十幾年機，好耐都未遇過一隻咁好 o 既 gam
fever	<<>>	HUmar	redria	weekends midnight	helping others is my aims
Recca	Cyber.Toro	HUmar	ORAN	23.30-1.00	超美形機動忍者 Cyber 全 PSO 女角的男友，男性的公敵 ~^
yw_lai	seganeverdie	Humar		10:00 - 1:00am	"As I playing US version, my level only 20. Hope to"
Recca	Toro	HUmar	VIRIDIA	23.30-1.00	世上最強的魔法劍士 ^0^
RYOMA	RYOMA	HUmar	SKYLY	10:30PM-1:00AM	
Kerfel	Kerfel	白色 RAmar	Greennill	H.K.time11a.m.-1p.m.	" 我玩美版的...PSO 是現左最 "" 正 "" 的 online game"
jordan	air	FOnewearl	Redria	9-12pm	
卑鄙	BERNARD	HUmar	Viridia	Everyday after May	等考完試後慢慢玩... 現 Level 7x
lilith	LILITH (02)	HUnewearl	PINKAL	" 不定,夜晚居多 "	"LOST 左 3 次,一個好慘既角色......"
momo	MoMo	FOnewm	REDRIA	23:00-02:00	爆炸頭 FOnewm 一名有機會一齊玩啦
Stantan	Night Doll	RAmar	ORAN	after 10:00pm	"(行者)..黑夜的兒子,暗黑的朋友...."
J.J	jjwong	HUmar	PINKAL	深夜	最近心情不佳而少了上網，在 LV89 停滯不前......
lilith	MILLIN	HUnewearl	BLUEFULL	" 不定,夜晚居多 "	" 現有既最強角色,create 到依家超過 140 個鐘未 LOST 過一次 "
i3_3i	AKWAN	HUmar	Viridia	"Weekday:10pm-1am, Weekend: All"	" 紫頭紫杉,Level 83, 與好朋友 -Tom007 作戰到底 "
CHOI	CHOI	HUTER	GREENILE	13:00-18:00	I LIKE TWIN BRAND!!!
Kezo	Kezo	Hunter	Whitill	everyday 9pm-2am	I'm a Supporter of Edison&Jason! They are the best
Fei Yen-Kn	Fei Yen-Kn	RAcaseal	yellowboze	不定	yellow robat girl 上網時間: fri:4:00pm-???? sat
Edison	Edison	HUmar	Skyly	4:30pm-11:30pm	" 白髮 and 紅衫,一個好人!!!最好拍擋是 Jason!!!四神?"
i3_3i	APPLE-29	RAcaseal	Skyly	AKWAN 不在線時	" 紅馬尾紅杉, 滿有愛心的女機械人 "
bb_jason	bb_jason	HUmar	Viridia	11pm - 3am	"the ENEMY of Hulk... yellow shirt, green hair, st"
ET	ET	RAmar	BLUEFULL	8:30-3:00(星期四五居多)	多多指教
joei	Joey	HUnewearl	Oran	09:00-11:30pm	一再得到重新的女人! ^_^
L.K.C.	LAM	HUmar	yellow	9:00pm-12:00pm	PSO 初哥，LV22 馬尾紫頭紫衫，NO KEYBOARD 打字慢的人，
11404	BULLFULL	FOnewearl	BLUEFULL	after 6:00pm	lab baby
11404	BLUEFULL	BLUEFULL	FOnewearl	after 6:00pm	test tube baby
angus	Janice BB	HUnewearl	Viridia	"usually 10pm after in weekday,"	"yellow hair whiteshirt,lv8x, online play,be happy"
angus	AVA	FOnewearl	REDRIA	unknown	"she is a cute pink girl,lv2x, online play,be happ"
ammax	GUASS	hunter	ORAN	不定	全身黑媽媽，希望大家咪睇吾到我啦
Luiman	World	HUmar	VIRIDIA	at night	the most smark HUmar in PSO with Goku's look
Luiman	Happynewyear	Ranger	ORAN	at night	create top celebrate 2001
Luiman	manlui	FOnewearl	REDRIA	at night	"cute charater, ready to help me get many many rare"
Himan11	Himan11	HUmar	GreeNill	"afternoon, At night~midnight"	"long purple hair, not too tall, black out fit...cu"
psoLun	Lun	hunter	Whitill	7:00-12:00pm	"ha haaaaaa! ""-_-"
iori98	Cloud	Humar	BlueFull	at night	"Red hair, purple amour"
末次 浩一?/td>	Sizer	Hunewearl	Pinkal	Random	妖鳳王西撒!
ahping	Ahhh-Ping	HUmar	VIRIDIA	Fri-Sun midnight~6:00a.m.	"Sunburn look yellow HUmar,LOST ALL, now recover 70"
Ayumi	Ayu	HUnewearl	Bluefull	18:00 打後	金髮白色女 Hunter lv.100 2nd character called Ayu
Kyoman	Kyoman	RAmar	Bluefull	"Mon-Fri:5:00pm-12:00a,Sat-sun:"	"Hello,I'm Kyoman,all green in colour~now Lv.100~~t"
Kyoman	kyowoman	HUnewearl	whitill	Sat-Sun:8:00am-12:00am	Help me to Lv.up plz~~now just Lv.5 only~~
烈矢	zelda	HUmar	REDRIA	" 點數己耗盡, 補給中!!"	等級:Level 100 最強之角色外形:啡髮 白色裝甲遊?/td>
Thomas	Thomas Lai	HUcast	VIRIDIA	after 10:00pm	"i am a businessman,let's trade :)"
Eric!	Eric!	FOnewm	Skyly	23:00-05:00	" 紅髮 & 綠衫,以全 999 為目標,喜歡收集 SP Item!"
Thomas	Yin	HUnewearl	PURPLENUM	after 10:00pm	"i am a businessman,let's trade :)"
Thomas	thomas mk-2	RAmar	PINKAL	after 10:00pm	"let's trade,hahaaaaaaa"
STEVE CHAN	STEVE CHAN	FOMARL	PINKAL	22:00-24:00	LV 100
雄伯	SONIC	Hunter	VIRIDIA	20:30-2:00	天才一個!!!!!
Kebrad	Win-Kebrad	HUnewearl	SKYLY	夜間十二時	" 你 hang 我都 hang,飲杯竹葉青!CHIMAGUN!"
LSK	LSK	RAcaseal	Bluefull	夜間十二時後	" 全藍色女機械人,好可愛架 "
KING	Amity	HUnewearl	REDRIA	不一定	" 藍色的衣服,小麥的膚色, 綠色的長髮,冇 keyboard 的人 "
Vanky	Vanky	Ramar	Greenile	21:00-12:00	I am a sniper!! he he!!
Bettiny	Bettiny	FOnewearl	Pinkal	不定	A beautiful and lovely girl!!
廣域強行犯	JoKer(CPS)	RAmar	REDRIA	不定	流派東方不敗 全新系列 天變俠亂 石破天驚
kenshiro ?/td>	KENSHIRO	HUmar	GREEDNILL	20:00-O3:00	ICQ 71321347 CALL ME IN ICQ OK?
AGGO	Aggo	HUcast	SKYLY	midnite	Red robot. A photographer
Ron	Ronique	HUmar	whitill?	不定	Not much time to play; still Lv2x. Hope I can leve
lowb	(lowb) and L	hunter and r	ORAN AND yellow	3:00--7:30 sunday and sarturda	i am lowb my iq is 0
lowb	LOWB	RANGER	YELLOWBOZE	3:00--7:30 sunday and sarturda	SORRY
EVO	EVO	RAmar	PURPLENUM	12:00-4:00	唉...咁唉都搵唔倒一件 rare weapon...>_<

EVO	Fairlady S	FOnewearl	ORAN	12:00-4:00	新角色...
nok	Nok	HUmar	REDRIA	24hours	hello~^^
abby (cps)	abby (cps)	HUnewearl	SKYLY&REDRIA	pm9:00-am4:00	"我通常和男朋友 YOHOO 一起玩,LV100 有機會多多指教啦!"
CAPTOR	MIHO	FOnewearl	GREENNILL	?信用卡......	黑衫白?魔女一?
Sam Crab	Sam Crab	HUmar	Pinkal	不定	"My Name is Wally West, I am the FLASH, the fastest"
....	lastman	hucast	snyly	12:00-18:00	青藍色 好好人
Pegasus	Pegasus	RAmar	YELLOWBOZE	22:30-02:00	I am a rookie! Want to find a rare gun
HENRY409	HENRY409H.K.	RAmar	REDRIA	不定	生活懶散，容易養成兒童偷懶的習慣。
Fericia	Cyber-Ninja	Hucast	Skyly	18:00-02:00	"Luck 100, Bad Luck 100 >_<"
Fericia	Jack	Ramar	Oran	18:00-02:00	I like spread needle.
Griffon	Griffon(CPS)	HUmar	Redria	Night time	Heading towards 10000000 EXP and FINAL ENDING!
Phanstaron	Orochi	Humar	SKYLY	evening	Hello everybody!!
FOX	FOX	Humar	ORAN	5:00pm-12:30	常世來之劍士!!
Q's	Q's	HUnewearl	Pinkal	22:00 ship 8	My God ! online... I lost all !
sum007	basar	HUmar	whitill	16:30~19:00	.....唔好傷害我 d 人
biu	BIU	Huneweral	Purplenium	20:00~0:00	LV 奇低的我正找人陪我打 V-H 見我時記得搵我一齊玩
FOX	COCO	FOnewearl	SKYLY	5:00-12:30	魔法美少女
阿法	ALPHA	HUneweral	Yellowboze	5:00-7:00pm 假期全日	"擅長逃走 興趣係拾垃圾食, 拾垃圾去賣及用雙鎗狂射 D"
FOX	FEI YAN.kn	Racaseal	WHITILL	5:00-12:30	最高兵器!!
FOX	Millenia	HUwearl	GREENNILL	5:00-12:30	美少女 Hunter
RYU	MAI'	HUmar	Purplenium	11:00pm-2:00am	最強之藍色女劍士!
Prince	Prince	Hunter	Whitill	8-12pm	"Lv85, always lost all, always meet thief, poor >.<"
Raymond 13	Raymond	FOnewm	VIRIDIA	6:00~7:00	"身材細小,衣服較黑用魔法 男性 還有天才一!!!!!!!!"
kkchu	clarence(HK)	fonewearl	greennill	mainly at night	magician.............finding rare item
天狼	Shadow Faru	HUnewearl	Pinkal	"Lost all 高危期(星期五六日, 特"	"Faru 之影, 代替天狼一族 lost all."
TerryLam	Terry Lam	FOmarl	Yellowboze	7:00-11:00pm 假期全日	"一個女魔法師,希望可以在 PSO 內交朋友."
RYORU	RYORU	RAmar	ORAN	不定	死裡の逃生!! 閉關の修煉!! 完全の復生!! 脫胎の換
YU	Darkus	HUnewearl	Yellowboze	11:00pm-2:00am	好小用，見到你好彩
yu	Dark May	fonewearl	Bluefull	11:00pm-2:00am	Q girl
Naphel	Naphel	HUnewear-hun	VIRIDIA	10:00-12:00	pretty girl hunter
Naphel	Naphel-2	force	pinkal	10:00-12:00	prety girl force^_^
Angela	Angela	FOmarl	PURPLENIUM	香港夜鬼特別行動組	Hang 機女王>___<
CYPHER	CYPHER	RAcaseal	WHITILL	不定	"Hang 機女王之姊,可愛 ranger 一個 ^^"
crow_x	Neo	男 Hunter	Viridia	唔定	White hair Black cloth
HON	HON	HUmar	WHITILL	星期六、日多	形仔 HUmar 一個來做個朋友吧!!!!!
神威	Sakura	HUnewearl	PINKAL	11:30pm~	少女 Hunter
siustar	siustar	Hunter	Pinkal	晚上至天光	綠色 PUNK 頭果個就係我
Cheong	Eat Man	HUmar	Yellowboze	12:00am to 2:000am	Joint the Fight Club !!
Cheong	Eat Robot	Ramar	SKYLY	12:00am and 2:00am	
細 J	YOHOO	HUnewearl	Yellowboze	神出鬼沒	My partner is abby(cps). Nice to meet you!
邪神	Jason	Hunter	ORAN	10:30pm-2:00am	Level 100 但仍在找 special weapon!
舒夫真高	shevchenko	HUmar	yellowboze	夜晚 10:00 後	"我係澳門的 pso 玩家,我好鍾意濱崎步架,好高興認識你地"
BERSERK	DEAD END	RAmar	ORAN	09:00pm-02:00am	my teamate WHITE @{^_%}@
@kill@	@KILL@	HUmar	YELLOWBOZE	不定	AL#106107390 ICQ#32041661
Aika	Aika	female hunte	purple	5:00p.m	Aika new chart. Dark Aika
Dark Aika	Dark Aika	female range	skyly	5:p.m	
邪神	Jason	Hunter	ORAN	10:30pm-2:00am	"CDS (Club Double Saber) 會長, 愛劍:雙劍流, 愛友:"
Go	Go	Hunter	Skyly	不定	ICQ:50720744 Sword user
lam@dc	LAM-PSO(CPS)	HUmar	REDRIA	神出鬼沒	no need la
D	D!	RAmar	GREENILL	6:59p.m-2:00a.m	
媽叉安	KaHo TSE	Hunter	BLUEFULL	神出鬼沒	Nice to meet you all . I hope can join with every
Eva	Eva~00	Hucast	Skyly	5:00pm-12:00am	Hello!
蘆葦	timlo	HUmar	WHITILL	10:30-12:30	hope play with all of you 最希望唔好再 lost all!
BryanBell	$BryanBell$	HUnewearl	Bluefull	Random!	a boy pretend be a new girl hunter...
J@son	Jass	Hunter	YellowBoze	3:00p.m~12a.m	Live in Canada...Nice to meet U>everybody
vsop	VSOP.HK	Hunter	Greenill	10:30-12:00	Nice to meet u.大家努力!!!
毒辣家貓 EV	EVO z	Hunter HE!	YellowBoze	7:00pm-1:00am	Wow hello !!! i am very nice!!
Rei00	Rei	HUnewearl	YellowBoze	Random	I want level up to 100!
FUNG	Fung	RAmar	VIRIDIA	早午晚..都唔定	"白髮矇面人,氣勢好逼人"
滑板車 X	HEI	Hunter	PURPLENUM	10:30pm-3:00am	一個字:強!
Sumsang	Sumsang	HUmar	SKYLY	at night	
Andy Poon	Andy (CPS)	Hunter	WHITILL	1100-300 am/pm	
Gaia	Gaia-02	HUcast	Bluefull	Sat. or Sun.	"黃金劍士,捨我其誰!"
Danzakuo	Danzakuo@hk	Hunter	VIRIDIA	9:00pm-2:00am	紅髮白身黑皮膚 Hunter，邁向至強 LV100！:D
RECCA	RECCA	HUMAR	VIRIDIA	不定	希望可以和各位一起作戰!
Griffon	Felicia(CPS)	FOmarl	Redria	Night time	"Black is my color, beauty is my asset, Technique i"
keithchan	keith@hk	FOmarl	SKYLY	不定時	"打打打 ~~~ 回復魔法我最快 ~~~ 救人為先, 殺敵為?/td>"
Cekehe	CEKEHE demon	FOmarl	Purplenum	不定時	"除 demon 外, 各位可能會見到 demon 的弟弟 CEKEHE death(H"
Specineff	Specineff	HUmar	Pinkal	10:30p.m-??:??a.m.	
Cekehe	CEKEHE death	HUmar	Greennill	不定時	"除 death 外, 各位可能會見到 death 的姐姐 CEKEHE demon"
Kebrad	solo-kebrad	死肥仔 RAmar	ORAN	繁忙時段	唔好吹我，我唔係 lag 只係餵緊 mag!!
猩求	EVE	女神官	紫	23:30 or 不定	日本 Team 我 Join 得多. 想識一些真係合作打機的本地
leoching	Reo	FOnewm	PURPLENUM	不定時	"Hello all I can't play so much, but will keep wor"
完美的新人	POINT GUARD	RAmar	ORAN	21:00-02:00	YOU WILL SEE ME IN 7-11 !
ゲマ	GEMA-Asuka	RAmar	Yellowboze	22:00-2:00	ゲマ Saga 打倒惡勢力！ゲマ軍團專打滋事者!
fung	FUNG	hunter	Purplenum	冇定時、但日間居多！	新仔一名！
Chris Wong	Chris Wong	RAmar	Yellowboze	21:00-3:00	"一個 Lv91 o 既垃圾 ranger, 經常 lost all 最自豪就只?/td>"
Chris Wong	CHRIS	HUnewearl	ORAN	21:00-3:00	"最矮 o 既女 hunter,經常用大劍和 Soul Eater 從未執過 ra"
Win	RIKU	Racaseal	PINKAL	9:00~1230	紅色女槍手(最怕 lost all!)
Hugo	Selfious	HUmar	Skyly	~~	A guy who is still looking forward to go online an
Terence La	Faris	HUnewearl	GreenNill	2100-3:00	A hunter with a tendency to use mechguns in battle
Ruri	Ruri	FOnewmarl	Yellowboze	anytime	"i live in USA now...if u want me, tell me and i wi"
Kula	Kula	RAcaseal	Oran	???	"twink of ruri, if u play low lv tell me =)"
Fred Tang	Fred Tang	HUmar	whitill	不定時	新仔一名！ FROM USA...so please give me some chan
HELLO	HELLO	HUnewearl	SKYLY	不定	"白衫,金髮,女 HUNTER 乙名,愛刀用各式大劍,興趣是交友"
HELLO	HELLO!!!	FOmarl	GREENNILL	不定	"黑衫黑帽女死神,愛刀只在危機時出現........."
HELLO	HI!!!	RAcaseal	PURPLENUM	不定	"黑色馬尾頭女機械人,當找到神兵 人馬右手槍 之後就會?/td>"
chris_mok2	RAR HK	all	have all	7:00pm-12:00am	"Hi, I am 4 people get LV100, I am very happy"
jordan	KEN	HUmar	Skyly	9pm--??	"This is my brother's char, but we share to play."

jordan	KEN	HUmar	Skyly	9pm--??	"This is my brother's char, but we share to play."
Death	Death	HUcast	Redria	不定時	Black Robot
SiM	SiM	HUcast / RAm	PINKAL	9pm-2am	與 H.K.同伴一同作戰
Peter	PeterPPP	RAmar	Skyly	10 am - 9 pm	Short Fat Ugly....
HENRY	DEADHUNTER	Ranger& Forc	skyly	Saturday AM 12:00-4:00	i hadb open two characer now Ranger is LV83 & the
出前一丁	Segaria	FOmarl	VIRIDIA	放棄左玩	多謝 SEGA~ 多謝 CPS~ 多謝機民美少女 ~ 仲有 11404 多謝 3
???	Psychic	FOnewmarl	Bluefull	--------	"Now Lvl 26, still cannot online, anyone will help"
WillWill	Will	Hunter	Yellowboze	無定	與 H.K.同伴一同作戰
絕世餓狼	Garou Terry	HUmar	REDRIA	5:00PM-11:00PM	努力找尋朋友中!!!
FELIX	FELIX	HUmar	Redria	5:00p.m.to 7:00	now LV 64 .Always lost all.Levis IP is my best Pso
赤武神	Dannie@_@	HUmar	Purplenum	不定	為了新武器而戰鬥的藍衫白髮戰士!!!icq:55112746
小火點	emilie	hunter	greennill	11:00-2:00p.m.	" 我係小火點,雖然生活好忙,但都會出現的,我有好多有用?/td>"
小魔神	Solarlord	FOnewearl	REDRIA	pm8:00-am:1:00	....
!@WL	IWL	HUmar	REDRIA	" 星期五,六 十二時 "	新仔一名
海人	Fairlady	女 ranger	Purplenum	不定	
w_chungyan	yan	huter	REDRIA	不定	" 白色長髮,白色戰衣 "
yumeyuki	Y.Yume	FOnewearl	bluefull	flow	"Materials collection (Especially POW, DEF and LUCK"
Rail Star	RailStar	Hunter	Skyly	1900~2200	A Girl Hunter in PSO I hope I can play whit u~ S
ROMANO(ACH	ACH : -)!	HUmar	PINKAL	不定	A stupid PSO player!Haha...And I like to find good
港人	alvin	Hunter	Redria	不定	" 白衫白褲是好人,好槍是要囉!!!"
HANDSOME	Vic	HUmar	VIRIDIA	不定期晚上	白色旋風好靚仔，見到咪同我傾傾計
che	Che	HUmar	SKYLY	"21:00-12:30 ,假期全日 "	" 紫色細路一個,因學日文關係偶然會找日本人乘機學多些?/td>"
josue	JOSUE	Fonewm	VIRIDIA	after 4:30p.m.	find MAGICAL PIECE forever
Ken	KEN	HUmar	SKYLY	不定	就到 100 lv 啦!!!
carson	CARSON	HUmar	PURPLENUM	"12:00-18:00,23:00-4:00"	黑色戰衣.LV22-30
robertocar	R.Carlos	RAmar	VIRIDIA	得閒時	try to be a good partner
howie	howieman	HUMAR	skyly	fri to sun 13;00-06;00	i am only lv20.if you are a new player. met me at
PC 33765	PC 33765	Hunter	buefull	2100-0200hrs	" 大家好!而家 lv67, 希望一齊 onlone 喇!!!"
ZERO	ZERO	HUmar	VIRIDIA	7am-11am and 11pm-1am	i am black hair green shirt also use the oroagit
ZERO	ZERO	HUmar	VIRIDIA	7am-11am and 11pm-1am	i am black hair. green shirt. also use the
路人甲	Alice	Fomarl	Yellowboze	11:30pm- 日出	"Black dress, black hat, always use buster as weapo"
namnamchu	namnamchu	hunter	SKYLY	10:00-12:00	
Sai Kuen	SK:II	HUhunter	SKYLY	不定	Go Go Go !!!We are the best...
傻佬	Sollo	RAmar	GREENILL	非上學時間...	" 您好!我係 LUCK100 既傻佬,有個妹叫 Sollo-mk2,SKYLY..請 "
cmisd	Joey	HUnewearl	SKYLY	朝早 9 點至晚上 10 點	" 舊 save 壞了,old name: Hong PSO 是我第一隻 online gam"
pace	pace	Humar	Greennil!	半夜三更	" 通常三點過後至 on9,夜鬼一族是也...尋晚又 Hang DC...."
Paul	Cruel Angel	HUmar	Yellowboze	Don't know	lv: 100 Age: 17 Force Huter
wind	wind	HUnewearl	skyly	11pm-2am	" 藍色馬尾,個子細少的紅色少女,喜愛用日本刀,絕技:虎伏 "
wind	Alice	FOnewearl	yellowboze	唔定	" 紅頭巾的赤色少女,出現時間不定."
A.D.0196	KOU	HUmar	whitill	unstable	i want to up LUCK
加里	GALLY	HUnewearl	ORAN	每晚 12 點至 6 點	" 戰鬥型女性,藍衫白長髮獨眼口頭禪：on99,痴 X 線,...."
加里	GALLY II	RAmar	PINKAL	每晚 12 點至 6 點	" 戰鬥型男性,白衫紅髮幪眼,口頭禪：on99,痴 X 線,......"
加里	GALLY III	FOnewearl	YELLOBOZE	每晚 12 點至 6 點	" 矯小型女性,藍髮粉紅衫身型的骰,口頭禪：秘密 "
Mr_Angry	Mr. Angry	HUmar	Skyly	Random	"Lv100, Black Armor with red hair!"
Mr_Angry	Zheng	FOnewm	Yellowboze	Random	Purple outfits with sunglasses!
Mr_Angry	Veronique II	RAcaseal	Redria	Random	She's the bodyguard of Veronique Ng! In black.
DICK	7	HUmar	GREENNILL	"am9-12,pm5-7.pm8-10"	JOIN ME LA!
人工知能(T	HKTONY	HUmar	ORAN	7:00-10:00	多數我會在 shipUS18 block16 find me now
79	79	RAmar	viridia	無定	正在為 079=)努力準備中!!
JEFF	JEFF	Hunter	BLUEFULL	Sat and Sun	LUCK:0 BLACKLUCK:999999999... 黑仔一名!
雙日	Wesley	FOnewm	BLUEFULL	不定	
Andy	Andy.cks	HUmar	ORAN	不定	
Leung	Leung	HUmar	Oran	20:00~03:00	未來之 Level 100 強者!!!!!
Kerfel	Kerfel	RAmar	Greennill	H.K.time11a.m.-1p.m.	" 紅黑色制服,深灰色頭髮 ,極型仔!較高攻擊力和命中..."
zoe	zoe	hunewearl	yellowboze	21.00-00.00	充滿希望的人
Shearer	AS9	Hunter	PINKAL	Random	looking for strong weapons brown hair and black s
斯古馬	SIGUMA	RAmar	PURPPLENUM	不定	支援型狙擊手
Additional	Additional	RAcaseal	ORAN	pm9:00~pm11:00	
Kong	Hope	HUmar	REDRIA	pm9:00~pm11:00	
steven12	steven12	Hunter	YELLOWBOZE	不定	Team name:HK Handsome
yinyin109	stupid	HUmar	ORAN	不定	"i am stupid ,,hahaha"
肥 Doy	FatDoy [H.K]	HUmar	SKYLY	不定 ~11:00pm~1:00am	" 我只有 18LEVEL 而已,大家多多指教 ~"
理之賢者	Mana Planet	FOmarl	PINKAL	8:00am~3:30pm	" 女巫之王!!為了找尋更高的魔法而進入 PSO,希望在此找到 "
Mouse0212	Mouse	HUmar	Greennill	12:00a.m.~06:00a.m.	" 本人鞭鞭 80 Lv,找到兩把 Double Saber,有緣的話,希望 "
QUBE	Q-BE	FOnewearl	GREENILE	時常唔同	精靈魔法帥正在尋找黑魔法鎌刀 ~~~~~~~~~~~
<<>	<<>>	HUmar	redria	uncertain	
猴源	yuen	FOnewm	WHITILL	多數 12:00am 以後	我是ＨＰ極低的魔術師，希望我的魔法可以幫到大家啦:)
猴源	yuen	FOnewm	WHITILL	多數 12:00am 以後	我是ＨＰ極低的魔術師，希望我的魔法可以幫到大家啦:)
Michael NG	Michael	RAmar	GREENILL	18:00-24:00 or 24:00-05:00	"Hi Hi,Nice To Meet U in PSO Wourd!!"
Michael NG	[JESSIE]	HuneWearl	PINKAL	同上	Is my 2nd player!!
Alice	Alice	HUnewearl	Yellowboze	11:30pm 後	" 我 lv80 實力平均,大部份魔法已達 13 級,打大 boss 要記得我 "
Alice	MereDy	FOnewearl	SKYLY	視情況和 Alice 對調	"lv 只有 22,努力升級中.紫色帽大過頭小魔女,特長(逃跑)."
Ruby	Ruby	Ranger	Yellowboze	很少上網呢...	" 粉紅色, 現在 level 很低, 不過假以時日, 一定會很高呢 "
廣域強行犯	"(Apollo)>,<"	FOnewn	SKYLY	不定	lost all 戰隊最強 persona!!
Daydream	Aaron(CPS)	Hunter	Yellowboze	不定	目標是 lv100
Eric!	"""Eric-II"""	HUmar	REDRIA	23:00-05:00	" 繼後又一勇士! Eric 出品,必屬佳品!!"
sephiroth	sephiroth	RAmar	skyly	any time	.........i hang dc no item..... i want to see so
thomas	Anna	FOmar	skyly	after10:00pm	thomas is my boyfriend^o^
Kim80	kim	HUmar	WHITILL	不定	目標是搵最強 o 既魔法同武器
HERRO	YUKI	HUneweral	skyly	saturday 9:00	成為最強 HUNTER
Lancelot	Fantasia	FOnewm	Oran	不定	到現時為止，我還是很弱啊！請多多指教。
勇者王 Sq	Squall	Humar	Redria	everyday at 1200pm	hope to find many PSO friends!!hope to c u
勇者王 Sq	<>	Fomarl	Skyly	everyday 1200pm	hope to find many PSo friends Hope to c u
Andy	Lovehina	Humar	Yellowboze	"Friday(5pm~8pm)Sat,Sun(9am~12p"	" 我 level 十分 低, 只有 20.... 希望請教 pls"
Brian	JABAWACK	Humar	Purpplenum	SAT and SUN	
Fai Yuen	Handsome	RAmar	Pinkal	冇固定時間	希望有機會同大家一起分享團體合作精神所帶來的喜悅和
comics_man	comics_man	HUmar	Skyly	12:30am~3:00am	"lv:99!白色 HUmar ,目前最希望同大家一齊玩,其他其實都 "
餐蛋麵	CrYsTaL	HUneweral	Skyly	得閒時 23:30-03:30	No time to play...poor...
斯洛哥	SLOKCO	RAcast	WHITILL	半夜三更	擅長外圍射擊，岩岩買左 hunter licence 上番網打 PSO ，?/td>

Text：小吉



GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	132 BLOCK

對應 VGA BOX/ 對應 KEYBOARD

創造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

停不了的資料集

今期會繼續刊登出有很多不同資料，如果想更深入了解本遊戲便不可以錯過了。









經營須知篇

以下會有有關都市等級的評價的取得條件和改建會所及球場的費用等資料。

都市等級的評價

類型	等級	名稱	條件	增加海外留學的地點
環境型	LV.1	環境振興都市	都市情況中的自然百份比為最高及不到26.5%	
環境型	LV.2	觀光都市	都市情況中的自然百份比為最高及不到38.5%	
環境型	LV.3	風光明美都市	都市情況中的自然百份比為最高及在38.5% 以上	ドルトムント／マンチェスター
經濟型	LV.1	經濟振興都市	都市情況中的商業百份比為最高及不到26.5%	
經濟型	LV.2	經濟發展都市	都市情況中的商業百份比為最高及不到38.5%	ボゴタ／メデジン
經濟型	LV.3	高度經濟都市	都市情況中的商業百份比為最高及在38.5% 以上	ボゴタ／メデジン／ブエノスアイレス
住宅型	LV.1	住宅振興都市	都市情況中的住宅百份比為最高及不到26.5%	
住宅型	LV.2	住宅集中都市	都市情況中的住宅百份比為最高及不到38.5%	パリ
住宅型	LV.3	住宅密集都市	都市情況中的住宅百份比為最高及在38.5% 以上	パリ／オスロ
體育型	LV.1	スポーツ振興都市	都市情況中的スポーツ百份比為最高及不到26.5%	
體育型	LV.2	スポーツ發展都市	都市情況中的スポーツ百份比為最高及不到38.5%	ベロオリゾンテ
體育型	LV.3	スポーツ盛況都市	都市情況中的スポーツ百份比為最高及在38.5% 以上	ベロオリゾンテ
平均型	LV.1	小バランス型都市	都市情況中的其他以外項目的百份比為9.00% 至12.5%	
平均型	LV.2	中バランス型都市	都市情況中的其他以外項目的百份比為12.5% 至19.5%	
平均型	LV.3	パーフェクトタウン	都市情況中的其他以外項目的百份比為19.5 至26.5%	

改建會所及球場的費用

球場改建等級與費用球場等級	設備空間	改建費用	最大入場者數	條件
LV.1	2	初期設置	15500人	沒有
LV.2	4	30億5000萬	24500人	沒有
LV.3	8	62億4000萬	45000人	沒有
LV.4	14	112億	88000人	沒有
LV.5A	18	232億5000萬	165000人	人口200萬人以上
LV.5B	20	205億	145000人	不詳
LV.S	24	263億6000萬	182000人	不詳

註：改建費用會因應物價波動及部分贊助商的協助而有所增減

球場改建等級與費用

會所等級	設備空間	改建費用	條件
LV.1	2	初期設置	沒有
LV.2	4	7億8500萬	沒有
LV.3	8	14億5000萬	沒有
LV.4	14	31億4000萬	沒有
LV.5A	18	52億4000萬	人口150萬人以上
LV.5B	20	48億5000萬	不詳
LV.S	24	60億8000萬	不詳

註：改建費用會因應物價波動及部分贊助商的協助而有所增減

人事處理須知篇

如何防止球員出場少而產生的不滿

基本上，球員發生不滿不外乎不滿球隊成績、與監督不和、人際關係出現問題、不滿年薪太低或是甚少出場比賽的機會這五種。如果防止以上的不滿情況發生，只要在比賽經常勝利、選擇一個領導能力高的隊長、每年合適的加薪和恰當地分配每名球員的出場比賽次數，便能大大減少以上不滿的出現。此外，如果在球員初初出現不滿時，聽取他們的不滿亦能減輕他們的不滿情緒。建議大家應盡量多留球員們的不滿，以便盡早解決不滿的問題。

留學必讀篇

如何決定出國留學的球員

基本上出國留學對於球員的能力提昇並不是持別明顯，如果球員留在隊中並有出場作賽的機會，對於能力的提昇更有幫助。不過隊中若有多名年輕後備球員，便會很容易因甚少出場比賽而產生不滿，所以派出他們往外國留學便能減少他們的沒有出場的機會，不過要留意一點，就是在水準高的球隊中留學，球員便要有一定實力，否則便會出現不能跟上球隊的操練而不能提昇實力，白白浪費留學的機會和時間。

留學及海外集訓地點資料

以下會登出所有留學及海外集訓地點的資料，其中包括名稱、訓練性質和取得條件等等。

歐洲

國家	球隊名稱(日文)	球隊名稱(中或英文)	性質	建議留學時間	取得條件	有關監督
意大利	トリノFC	祖雲達斯	實際能力	長時間	姊妹都市	ーー
意大利	ミラノFC	米蘭	實際能力	長時間	聘請監督時追加留	サッケル、リネッティ、レッピ
意大利	ローマFC	羅馬	實際能力	長時間	聘請監督時追加留	カペール（轉職監督）
意大利	ラツィオFC	拉素	實際能力	標準	聘請監督時追加留	ヘリクソン、ドフ（轉職監督）
英格蘭	マンチェスターFC	曼聯	實際能力	長時間	環境都市等級3	ーー
英格蘭	ロンドンFC	阿仙奴	實際能力	長時間	姊妹都市	ーー
英格蘭	リバプールFC	利物浦	實際能力	標準	聘請監督時追加留	バートン、ヴィェ
英格蘭	スタンフォードFC	車路士	實際能力	標準	聘請監督時追加留	フォーリット



國家	球隊名稱(日文)	球隊名稱(中或英文)	性質	建議留學時間	取得條件	有關監督
荷蘭	アムステルダムFC	阿積士	實際能力	長時間	聘請監督時追加留	オフタス、ミクレス、グラーフ(轉職監督)
荷蘭	アイントフォーフェンFC	PSV	實際能力	標準	聘請監督時追加留	アボフカート、ファン・ファール
荷蘭	ロッテルダムFC	飛燕諾	實際能力	短時間	姊妹都市	——
克羅地亞	ザグレブFC	薩格勒布	平均	標準	聘請監督時追加留	エメリッヒ、ケッセ
蘇格蘭	グラスゴーFC	格拉斯哥流浪	平均	標準	聘請監督時追加留	アーデン、アルバート
西班牙	マドリードFC	皇家馬德里	實際能力	長時間	聘請監督時追加留	デラクセイズ、ルサカ、アスカリ、ヘーケンス
西班牙	バルセロナFC	巴塞隆拿	實際能力	長時間	姊妹都市	——
西班牙	バレンシアFC	華倫西亞	實際能力	標準	聘請監督時追加留	ケーベル、アルバート
西班牙	バリャドリードFC	華拉度列	界限突破	短時間	初期留學地點	——
捷克	プラハFC	波拉哈	平均	短時間	初期留學地點	——
丹麥	コペンハーゲンFC	哥本哈根	平均	短時間	姊妹都市	——
德國	ドルトムントFC	多蒙特	實際能力	長時間	環境都市等級3	——
德國	ミュンヘンFC	拜仁慕尼黑	實際能力	長時間	聘請監督時追加留	キッツベルト、バウアー(轉職監督)、マルクス
德國	ブレーメンFC	雲達不來梅	平均	長時間	聘請監督時追加留	ホルヒス、ケルシャー、ライハーグル、ケーハルト
挪威	オスロFC	奧斯陸	平均	短時間	住宅都市等級3	——
匈牙利	ブタペストFC	布達佩斯	平均	標準	聘請監督時追加留	アルカル
法國	パリFC	巴黎聖日耳門	實際能力	標準	住宅都市等級2或等級3	——
法國	モナコFC	摩洛哥	平均	標準	姊妹都市	(Fans感謝賽中與該球隊交戰及取得勝利)
法國	マルセイユFC	馬賽	實際能力	標準	聘請監督時追加留	ミシェル(轉職監督)
保加利亞	ソフィアFC	索菲亞	平均	標準	聘請監督時追加留	デュグリム、タウンゼント
葡萄牙	ポルトFC	波圖	平均	標準	姊妹都市	——
葡萄牙	リスボンFC	里斯本	平均	短時間	聘請監督時追加留	フェライラ
葡萄牙	コインブラFC	岡波拉	實際能力	短時間	初期留學地點	——
南斯拉夫	ベオグラードFC	布拉格斯巴達	平均	短時間	聘請監督時追加留	バスコフ
羅馬尼亞	ブカレストFC	布加勒斯特星隊	實際能力	標準	聘請監督時追加留	イェノイ、ベデロビッチ
俄羅斯	モスクワFC	莫斯科斯巴達	界限突破	短時間	聘請監督時追加留	エレンスキー

南美洲

國家	球隊名稱(日文)	球隊名稱(中或英文)	性質	建議留學時間	取得條件	有關監督
阿根廷	ブエノスアイレスFC	河床	實際能力	標準	經濟都市等級3	
阿根廷	ボカFC	小保加	平均	標準	聘請監督時追加留	ギアンチ
烏拉圭	モンテビデオFC	蒙特比迪奧	界限突破	標準	聘請監督時追加留	ガンザロス
哥倫比亞	メデジンFC	麥迪遜城	界限突破	標準	姊妹都市、經濟都市等級2或等級3	——
哥倫比亞	ボゴタFC	波哥大	平均	短時間	姊妹都市、經濟都市等級2或等級3	——
智利	サンチャゴFC	辛查哥	平均	標準	初期留學地點	——
巴西	サンパウロFC	聖保羅	平均	長時間	姊妹都市	——
巴西	リオデジャネイロFC	法林明高	界限突破	長時間	聘請監督時追加留	サガリオ、バウテール
巴西	ベロオリゾンテFC	華斯高	實際能力	標準	體育都市等級2或等級3	——
巴西	ポルトアレグレFC	哥連泰斯	界限突破	標準	初期留學地點	——
巴西	サントスFC	山度士	平均	長時間	聘請監督時追加留	ピレイラ、サンティーニ、エレ(轉職監督)

非洲

國家	球隊名稱(日文)	球隊名稱(中或英文)	性質	建議留學時間	取得條件	有關監督
喀麥隆	ヤウンデFC	也雲迪	界限突破	標準	姊妹都市	
尼日利亞	ラゴスFC	拉哥斯	界限突破	標準	聘請監督時追加留	ムサカ
南非	ヨハネスバーグFC	約翰尼斯堡	界限突破	標準	初期留學地點	——

北美洲

國家	球隊名稱(日文)	球隊名稱(中或英文)	性質	建議留學時間	取得條件	有關監督
美國	ロスアンゼルスFC	洛杉磯銀河	平均	短時間	聘請監督時追加留	アンダーソン
墨西哥	メキシコシティーFC	墨西哥城	界限突破	標準	姊妹都市	——
墨西哥	アカプルコFC	亞格布哥	界限突破	標準	聘請監督時追加留	エルミデス

球員資料庫

雖然上期已刊登了EDIT球員資料，不過由於發現了每名EDIT球員也有自己的成長類型，所以以下為大家登出他們的成長類型以作參考，同時遊戲中有些球員是可以引退後轉為監督或球探，而名單則在下方。

全EDIT球員的成長型

足球小將

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	日向 小次郎（小志強）	右	埼玉	にこ ししろ	超早熟
FW	立花 和夫（和富）	右	秋田	りか わふ	普通B
FW	立花 政夫（政富）	右	秋田	りか せふ	普通B
FW	來生 哲兵（來興）	右	靜岡	らせ てへ	普通D
FW	滝 一（龍一）	右	靜岡	た い	普通B
FW	新田 瞬	右	靜岡	してし	持續A
FW	サンターナ（辛坦那）	右	巴西（ブラジル）		超早熟
FW	ロベルト 本鄉（本鄉 勞比杜）	右	巴西（ブラジル）	ほき	普通E
FW	シュナイダー（史奈達）	右	德國（ドイツ）		超早熟
FW	ナポレオン（路易 奈布倫）	右	法國（フランス）		超早熟
FW	ビクトリーノ（域多連奴）	右	烏拉圭（ウルグアイ）		早熟A
FW	火野 竜馬（火野 龍馬）	右	烏拉圭（ウルグアイ）	かや りは	不詳
OMF	大空 翼（戴志偉）	右	靜岡	たく よ	早熟A
OMF	岬 太郎（麥泰來）	左	靜岡	み たろ	早熟A
OMF	井沢 守	左	靜岡	いた し	早熟C
OMF	葵 新伍	右	愛知	あ しこ	早熟A
OMF	ナトゥレーザ（拿度尼）	右	巴西（ブラジル）		超早熟
OMF	パスカル（巴斯高）	右	阿根廷（アルゼンチン）		早熟C
OMF	ファン ディアス（迪阿斯）	左	阿根廷（アルゼンチン）		超早熟
OMF	エルシド ピエール（比爾）	右	法國（フランス）		早熟A
OMF	シェスター（舒斯達）	右	德國（ドイツ）		早熟B
OMF	レヴィン（史提芬 利雲）	右	瑞典（スウェーデン）		早熟A
DMF	松山 光	右	北海道	しさ こ	早熟C
DMF	浦辺 反次（浦邊）	右	靜岡	うへ はし	超晚成
DMF	カルツ（加魯夫）	右	德國（ドイツ）		普通E
SDF	石崎 了（石崎 樑）	右	靜岡	しさ り	晚成B
SDF	早田 誠	左	大阪	そて せ	早熟B
CDF	三杉 淳	右	東京	さす し	超早熟
CDF	賀茂 港	右	東京	かも こ	早熟C
CDF	赤井 止也	右	群馬	せい しや	早熟C
CDF	高杉 真吾（高真吾）	右	靜岡	こす しこ	普通E
CDF	次藤 洋	右	長崎	しと よ	普通E
GK	若島津 健（健威）	右	埼玉	しとつ け	超早熟
GK	若林 源三（林源三）	右	靜岡	しり けさ	早熟A
GK	森崎 有三	右	靜岡	しさ ゆさ	超晚成
GK	見上 辰夫	右	靜岡	けし たふ	普通D
GK	エスパダス（艾斯派特）	右	墨西哥（メキシコ）		普通E
GK	ヘルナンデス（希林迪）	右	意大利（イタリア）		早熟A
GK	ミューラー（梅拿）	右	德國（ドイツ）		超早熟

我們的足球場

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	桜庭 慎二	右	東京	さて しに	晚成B
FW	高杉 貫一	右	東京	こす かい	持續B
FW	緑川 かおる	右	東京	りせ	普通D
FW	伊武 剣輔	右	神奈川	いふ けほ	普通A
FW	国分 烈	右	神奈川	こふ れ	早熟C
FW	騎場 拓馬	左	大阪	きし たは	普通B
FW	チャン ジョンク	左	韓國		普通D
FW	アルハサリ	左	沙地阿拉伯（サウジアラビア）		持續A
OMF	高杉 和也	右	東京	こす わや	普通C
OMF	コステル	右	巴西（ブラジル）		早熟C
OMF	ダミアン ロペス	右	阿根廷（アルゼンチン）		普通C
DMF	尼崎 香太郎	右	京都	にさ こたろ	普通D
SDF	磯野 拓郎	右	熊本	いや たろ	持續A
SDF	槍矢 郡司	右	福岡	つや くし	早熟C
CDF	寺本 德二	右	福岡	しほ とに	普通D
CDF	濱田 英二	右	山形	ひこ えに	早熟C
CDF	ユウ ミョンウ	右	韓國		普通D
CDF	レジャストロニーク	右	烏茲別克（ウズベキスタン）		晚成B
GK	末次 浩一郎	右	東京	まし こいろ	普通E
GK	ゴードマン	右	阿根廷（アルゼンチン）		普通C



足球風雲

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	香板 真人	右	神奈川	こは しし	不詳
FW	篠塚 憲	右	神奈川	しつ け	不詳
FW	田仲 俊彥	左	靜岡	てち しひ	早熟A
FW	平松 和宏	右	靜岡	へし わこ	早熟A
FW	松下 浩	右	靜岡	しか こ	早熟C
FW	ペドロ ファルネル（科尼路）	右	西班牙（スペイン）		早熟A
OMF	奧山 良	右	靜岡	おさ り	普通E
OMF	加納 豪樹	右	靜岡	かの こし	普通E
OMF	加納 隆次	右	靜岡	かの りし	晚成C
OMF	神谷 篤司	右	靜岡	した とし	持續A
OMF	芹沢 直茂	右	靜岡	きた ちも	早熟C
OMF	久保 嘉晴	左	靜岡	きほ かせ	超早熟
OMF	伊東 宏	左	神奈川	いと こ	不詳
OMF	ヴィリー ラインバルト	右	德國（ドイツ）		早熟A
OMF	丈時 光岡	右	巴西（ブラジル）	しし こお	早熟A
DMF	マルコ ゴンザレス	左	西班牙（スペイン）		普通C
CDF	ルディ エリック	右	德國（ドイツ）		早熟A
GK	白石 健二	右	靜岡	はせ けに	持續A

足球之夢

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	伊達 勳	左	東京	いた く	普通E
FW	中居 真	左	千葉	ちき し	早熟C
FW	北村 大地	右	群馬	ほそ たち	早熟C
FW	迫丸 瞬	右	鹿兒島	はか し	持續A
FW	アレッサンドロ ロッシ	右	意大利（イタリア）		持續A
FW	ビアンキ	左	意大利（イタリア）		晚成A
FW	チェ ユンファ	右	韓國		普通E
FW	ディアブロ	右	阿根廷（アルゼンチン）		普通D
FW	ヨハン ステファンス	右	瑞典（スウェーデン）		普通D
OMF	赤星 鷹	右	群馬	せせ た	早熟A
OMF	アンドレア リナレス	右	阿根廷（アルゼンチン）		早熟A
DMF	本橋 讓二	右	福岡	ほき しに	晚成B
DMF	柳木 一成	右	京都	やも いせ	早熟C
SDF	吉川 望	左	青森	きせ ほ	普通E
SDF	ファン ソンボ	左	韓國		早熟C
CDF	緒方 哲	右	熊本	しほ て	普通D
CDF	立浪 誠	右	愛知	りろ せ	持續A
CDF	本鄉 剛	右	廣島	ほき こ	持續B
GK	上條 直也	右	神奈川	しし ちや	早熟B
GK	富永 朗	右	岐阜	ふえ ろ	早熟C
GK	浜本 真	右	兵庫	ひほ し	普通D
GK	ヴェルデ	左	意大利（イタリア）		普通E
GK	ラビン アルリファイ	右	UAE		早熟C

OFF SIDE

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	阿部 弘志	右	神奈川	えへ こし	晚成A
FW	日比野 慶彥	右	神奈川	にひや けひ	早熟C
FW	藥丸 英樹	右	神奈川	やか えし	持續A
FW	佐藤 真悟	左	神奈川	さと しこ	普通E
FW	西崎 裕二	左	埼玉	せさ ゆに	普通E
FW	松浦 猛	右	埼玉	しう も	持續A
FW	暮林 哲雄	右	靜岡	ほり てゆ	早熟A
FW	蘇我 ハジメ	左	鹿兒島	そか	早熟C
OMF	熊谷 五郎	右	神奈川	くた ころ	早熟A
OMF	茅野 鷹志	右	神奈川	かや たし	早熟C
OMF	明智 紀之	左	靜岡	めち きの	持續A
OMF	的場 圭一	右	愛知	てし けへ	持續A
DMF	織田 和仁	右	神奈川	して わし	早熟C
CDF	沢村 健人	左	靜岡	たそ けし	持續A
CDF	島本 守	右	神奈川	とほ し	普通D
GK	日比野 勝彥	右	神奈川	にひや しひ	早熟C
GK	九鬼 一平	右	鹿兒島	くき いへ	普通E

VIVA CALCIO

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
OMF	椎名 燿	左	靜岡	つめ よ	普通C

風之球場

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	嵐山 雄次郎	右	静岡	らさ ゆしろ	超早熟
FW	南野 嵐	右	静岡	なや ら	超早熟
FW	南野 風	右	静岡	なや ふ	超早熟
FW	檜田 翔	右	静岡	かて し	早熟A
OMF	柴崎 要	右	静岡	しさ よ	早熟C
CDF	陣内 光之助	左	静岡	しな このし	普通E
CDF	早瀬 光志	右	静岡	そせ こし	普通E
GK	飛鳥 命	右	静岡	ひさ め	早熟C

WHISTLE！

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	風祭 將	右	東京	ふき し	早熟A
FW	佐藤 成樹	右	東京		普通D
OMF	水野 竜也	左	東京	すや りや	早熟C
CDF	椎名 翼	右	東京	つめ よ	普通C
GK	不破 大地	右	東京	ふは たち	不詳

自由人之武田

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	上杉 不破人	右	埼玉	しす ふはし	不詳
OMF	豐 臣三郎	右	埼玉	ほ しさろ	不詳
OMF	水島 大和	右	埼玉	すと たわ	不詳
CDF	武田 彈丸	右	埼玉	ふて たか	不詳
GK	今川 雷丸	右	埼玉	こし らか	不詳
GK	白鳥 浪美夫	右	埼玉	はさ ろひふ	不詳

FANTASY STAR

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	板本 轍平	右	福岡	はほ てへ	不詳
FW	森川 竜司	右	福岡	しし りし	不詳

FREEKICK

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	中山 優作	右	神奈川	ちさ ゆさ	不詳

茅王前鋒

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	赤井 田	右	東京	せい け	不詳

足球小將一斗

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	由良 和馬	右	東京	ゆり わは	不詳
OMF	香取 一斗	右	東京	こし いと	不詳
GK	里見 伊緒	右	東京	りけ いし	不詳

足球小旋風

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	大地 翔	右	静岡	たち し	不詳

其他特殊球員

位置	球員名	善用的腳	出身地	漢字所在	成長型
FW	松井 秀喜	右	石川	しい しき	普通D
OMF	木梨 憲武	右	東京	もり けふ	超晚成
OMF	松田 大輔	右	東京	しさ たほ	普通E
OMF	鈴木 一郎	右	東京	れも いろ	普通E
CDF	湯川 英一	右	大阪	とせ えい	晚成C
CDF	ジローラモ	右	意大利（イタリア）		晚成B
GK	せがた三四郎	右	愛媛	さしろ	普通C

引退轉職球員名單

國籍	職位	球員姓名
日本	監督	青雲 榮治
日本	監督	岡本 俊二郎
日本	監督	岡本 武次
日本	監督	奧村 辰彥
日本	監督	川鞭 四郎
日本	監督	河本 鬼茂
日本	監督	瀨水 秀雄
日本	監督	大陣 邦久
日本	監督	田栗 光秀
日本	監督	中沼 健太
日本	監督	西村 明
日本	監督	原田 博通
日本	監督	松本 太郎
日本	監督	宮田 正光
日本	監督	本村 和也
日本	監督	森野 孝治
日本	監督	ラゴス 武威
日本	球探	大城太陽
日本	球探	木村 真之
日本	球探	木澤 修作
日本	球探	幸田 吾郎
日本	球探	秦新 太
日本	球探	宮本 德次郎
日本	球探	志茂田 秀彰
日本	球探	野口昭典
阿根廷	監督	アルビレーズ
阿根廷	監督	ディナス
阿根廷	監督	マルドラドD
阿根廷	監督	パサーリャ
阿根廷	球探	ジウスト
阿根廷	球探	ヴィクトル
巴西	監督	ファルク
巴西	監督	エレ
巴西	監督	ドゥッガ
巴西	球探	アルサウド
英格蘭	球探	ビノック
哥倫比亞	監督	バルダーニ
法國	監督	ミシェル
法國	球探	デュマ
德國	監督	バウアー
德國	監督	マリウス
德國	監督	リンドバーグ
德國	監督	マティアス
德國	球探	ブラッゲ
德國	球探	ライヒャルト
荷蘭	監督	キースケンス
荷蘭	監督	フォーリット
荷蘭	監督	リッカート
荷蘭	監督	グラーフ
荷蘭	球探	ナイレン
意大利	監督	マルティニ
意大利	監督	カペール
意大利	監督	ドフ
意大利	球探	シルビオ
意大利	球探	ナッシモ
巴拉圭	監督	チラバート
西班牙	球探	コロナド

戰術指導室

球隊類型

在足球界中，最受人稱頌的國家，大多來自南美洲和歐洲，如巴西、阿根廷、意大利、荷蘭、英格蘭、法國、德國和西班牙等等，他們除了是世界盃的常客外，大部分的重要錦標都是由他們囊括，到底他們優異之處是什麼，竟然能夠在足球界中經常取得佳積？以下會以南美篇和歐洲篇兩部為大家進行分析，而當鍛鍊自己的球隊時，可以選擇兩者其中一條路線為球隊訓練或是從兩者中取得平衡。

南美篇

相信留意足球的朋友都知道南美式足球非常著重個人技術，若單論一對一的實力，絕對是無人能及，可是南美式足球的其中一個弱點是欠缺整體合作性，未能將在場的十一位球員化做一個整體，互補不足之處。如果玩者想組成一支南美式踢法的球隊，可以集中訓練各名球員的個人技術和基礎體力，這樣各球員的個人技術便能在短期內大副提昇。

歐洲篇

歐洲的踢法和南美式足球成了很大的對比，他們非常著重整體合作，反而甚少出現個人主義者，進攻時，即使面前有入球機會還是會考慮隊友的位置會否更佳而傳球給予球友；同樣地，防守亦會以最近持球者的數名球員組成小組防守，當持球者把球傳出時，則又最近接應傳球者的數名球員再組成小組防守。完全發揮出整體的能力，他們每一名球員對於陣式和戰術的理解非常地高，所以對於場上隊友的身處位置非常清楚，從而能把合作精神更完美地發揮出來。要組成一支歐洲式球隊，在訓練時，除了把個人技術的次數減少外，連攜、戰術和陣式練習次數的每星期至少要有一節。

陣式介紹

以下會對各種陣式進行深入的分析，希望各位能對各陣式有更深入的理解，而加上各位對自己心目中的完全球隊形象，確實地在遊戲中表現出來，基本上只要集中練習及使用一種陣式便已足夠，不過亦要不時要為中前場球員的位置分佈作出恰當變動。

牢不可破「5-4-1」

這一種陣式的好處是無論是對方有多少名攻擊球員，也能確保已方有足夠的防守球員應付，可以說是非常防守性的陣式。不過，有利必有弊，單箭頭的攻擊變化始終有限，對方防守球員只需針對一名前鋒便能輕易破壞己方的攻勢，所以除非擁有一名超一流的前鋒，否則便千萬不要輕易排出這種陣式，而兩名翼衛的實力亦是非常重要，能否協助前線球員入球便要靠兩翼傳中的質數了。而為了配合本陣式，建議大家採用「邊線攻擊」或者「隱守突擊」這兩種戰術。

翼衛助功「5-3-2」



雖和「5-4-1」一樣排出五人防線，可是由於派出多一名前鋒，所以入球能力方面理應比「5-4-1」更佳，可是由於中場人數減少了，所以經常會出現被對方控制了中場的情況，反而減少對前鋒球員的輸送，而為了補救這一點，翼衛便要擔當為前線球員提供兩翼傳中的重要輸送，所以兩名翼衛在進攻時需要經常加入戰線，而這段時間是會有露出少許破綻給對手反擊，所以這種陣式不太建議使用，和「5-4-1」差不多，採用「邊線攻擊」或者「隱守突擊」這兩種戰術最為合適。

全能中場「4-5-1」



這陣式非常著重中場的實力，如果擁有五名出色的中場，便往往控制中場，對於進攻和防守同樣有幫助，可是由於只打單箭頭，在攻力方面可能未見理想，不過如果能利用中場兩翼的助攻以及擁有一名可以充當後上前鋒的進攻中場，便能完全補救這個弱點，可是要集合這些出色球其實是很難，所以要完全把這陣式的性能完全發揮才是其困難之處。建議採用「邊線攻擊」或者「中央突破」這兩種戰術。

功守平均「4-4-2」



這陣式在職業球隊中是最普遍地被採用，原因是無論在攻守亦有相當的平衡，加上配合多種戰術亦能發揮出它們的威力，令對手難以觸摸對策，不過只要細心一想，其實這陣式亦未必是無敵，因為為了取得平衡，所以沒有突出的攻擊力或防守力亦是其弊處，反而球員的能力便成了球員攻守兩者能力的最大影響者了。而玩者在比賽時的臨時應變能力，便成了取勝關鍵。建議球員們能掌握三種不同的戰術，以便在比賽時，因應不同的對手而作出戰術上改變。

強攻不息「4-3-3」



相信排出這種陣式的玩者，一定非常崇尚進攻足球，因為「4-3-3」完全是發揮進攻足球的完美陣式，除擁有三名前鋒外，還有三名中場球員從後支援，此外，如果加上兩名翼衛參與攻勢，共有八名球員同時進攻，如果各位有選用「自由人」的話，進攻時可以參加攻擊的球員便增至九名，如果般的防守陣是難以抵抗這樣猛烈的攻勢，可是萬一進攻時，球給截去，便會給對方有突擊的黃金機會，始終後防不穩是會為球隊帶來一定的隱憂。建議大家採用「中央突破」或者「Post Play」這兩種侵略性較高的戰術。

中場制霸「3-6-1」



排出六名中場的最主要的目的是要取得中場的控制權，減少對方進攻的次數，可是由於一名前鋒實在孤掌難鳴，即使加入三名中場協助進攻亦只能稍有改善而已，所以是一個非常防守性的陣式，如果想爭取勝利便不太建議使用這種陣式，相反，假若只以守和為比賽目標，不妨使用這種陣式，因為一旦控制了中場也就等於敵方攻擊次數大大減少，還有最好不要配上「越位陷阱」戰術一同使用，因為萬一給突破了「越位陷阱」便能輕易射入一球，之後便會反撲乏力了。後防還是以穩健的「清道夫」比較好。建議大家採用「穩守突擊」和「邊線攻擊」這兩種能攻其不備的戰術。

變幻莫測「3-5-2」



「3-5-2」陣式能攻亦能守，加上能控中場，所以本陣式是很不錯的，可是要發揮其真正威力，除了要球員對陣式的理解度高外，中場球員的攻守能力，同樣是一個很重要的關鍵，其中兩邊的翼是本陣式的關鍵所在，如何去發揮邊線攻擊的真正威力，便要看兩邊的翼本身的技術和基礎體力了，毫無疑問，只要有專注助攻的兩翼加上把握力高的兩名前鋒及攻擊中場，要取得大量入球絕對不是不可能。建議大家採用「邊線攻擊」戰術，如果中場球員對於「中場緊迫」這戰術理解度高的話，可以採用「中場緊迫」加強中場防守力，不然，不用採用「中場緊迫」亦可以。

有前冇後「3-4-3」



這可能是繼「4-3-3」後，另一個攻力非凡的陣式，不過由於本身後防只有三名後衛，所以便不會有翼衛，如果想多派一名後衛參加進攻，不妨打「自由人」，由他負責上前協助攻擊，不然單靠前線的攻力，應該已能取得一定數量的入球，同樣，失球大是其弱點所在，不過只要後防三名守衛，技術及防守意識高，便能阻止對方不少的攻勢。建議大家採用「中央突破」或者「Post Play」這兩種侵略性較高的戰術。

推薦陣式

3-5-2

雖然三線分配比起「4-4-2」略欠平衡，可是由於中場力量雄厚，所以往往能在中場已能把來球截去，相對地減輕了後防的壓力，而已防守能集中於中場的話，便能大大縮短反擊的距離。而在主隊陣容中，除了正選外，後備最好有兩名中場，其餘位置亦要有一名後補，便最為理想。

4-4-2

能夠成為現代足球的主流陣式，自然有其過人之處，在上面已有介紹。不過其實在實際的足球比賽中，本陣式的好處便是能隨時改變為其他的陣式，只要擁有一至兩名「通天老官」便可。回到遊戲中，本陣是較容易被多數球員熟習和取得較佳表現，所以是非常地好用。

戰術介紹

戰術和陣式略有不同，特別是以歐美式踢法為主的球隊，每一隊最好能擁有三種不同的善長陣式，好讓球隊能配合不同的球隊而作出不同的戰術調動。以「中央突破」的戰術是一種較適合南美踢法的球隊。

Post Play



利用中前場球員的緊密合作，不斷傳球，為隊友製造空位，再施以有威脅的射門，由於攻勢來自四方八面，所以防守的一方難以穩守，固此用此戰術對於常用穩守突擊的球隊是有一定的優勢，可是由於中前場球員需不斷傳球，所以球員次間的連攜力需要非常好，否則不但不能把引開對手的後防，反而會被對手經常截去球及有反擊的機會，所以使用此戰術必須非常注重球員的連攜力和戰術理解度。

邊線攻擊

這戰術是以左方或右方(視乎使用左邊攻擊或是右邊攻擊而定)為主要的進攻模式，如果有出色攻擊力的左中場和左後衛，便最合適使用左邊攻擊，相反如果有出色攻擊力的右中場和右後衛，便適合使用右邊攻擊。此





外，如發覺對手的右路球員的防守力比較弱時，使用左邊攻擊便能降低被成功攔截的機會。向著對手的弱點集中攻擊取勝的不二法門，但必須小心面對善用「穩守突擊」的球隊，因為太集中一邊進攻便會使防守變得容易了。

中央突破



在中路強行突破，通常會以盤球或是「撞球」等細膩的技術從中路推進，因此，球員的技術是非常的重要，否則一旦給對手把球截去，便能作出非常有威脅的反擊了。在中路的球員需要有一定的連攜力才能增加短傳滲透的成功率。這是一種向對手作正面進攻的戰術，如果對自己的球隊實力非常有信心便不妨採用此戰術，同時，這戰術較適合南美式踢法。

穩守突擊



這是一種以後防穩建的防守力為基礎，配合快速而且具威脅反擊的戰術，這戰術把反擊的成功率提昇至最高，不過由於一切的反擊也是源自中場和後防的漂亮截擊，所以他們的防守力絕對是非常重要。本戰術並不太適合和「越位陷阱」一拼使用，因為萬一被對手成功突破「越位陷阱」便等於讓對手入球，因此，使用穩建後防的「清道夫」或是加強反擊力的「自由人」更為合適。

推薦戰術

邊線攻擊

這是一種簡單而且實用的戰術，所以絕對值得多用，不過在每一場比賽最好能先看看在進攻路線上是否有強橫的敵後衛，如果沒有便不妨考慮使用。

穩守突擊

實而不華的戰術，能利用對方在攻擊轉為防守時的後防所出現的空隙，增加入球成功機會，即使面對實力較自己強的對手亦有一定的勝算。

挑戰模式的對戰陣容

以下會為大家登出挑戰模式中不同級數的球隊，同時亦會有有關球隊的短評，而整體實力的分數是以5.0為滿分。

10級——日本學生選拔

陣式：4-4-2

戰術：右邊攻擊

後防TYPE：越位陷阱

陣容：

- 藤巻 武藏（GK）
- 由利 研二（CDF）
- 七里 健介（CDF）
- 邦村 正弘（SDF）
- 祐木 敦也（SDF）
- 阿木 岡瞬（OMF）
- 牧 和夫（DMF）
- 東村 千吉（OMF）
- 高藤 雅道（OMF）
- 家門 大作（FW）
- 保志 武道（FW）
- 十條 悠樹（OMF）
- 大和 淳一（DMF）
- 毛利 和己（DF）
- 渡邊 大（FW）
- 小俁 登（GK）

整體實力：

1.0至1.5

評語：

是一隊比J2任何一隊都要弱的球隊，要落敗簡直是沒有可能。

9級——世界學生選拔

陣式：4-4-2

戰術：左邊攻擊

後防TYPE：自由人

陣容：

- ハートマン（GK）
- クラッケバーグ（CDF）
- スカッチ（CDF）
- オーガスト（SDF）
- アーベル（SDF）
- アーリン（DMF）
- ティェル（OMF）
- ネト（OMF）
- ペルシュ（OMF）
- ホフマン（FW）
- カスティーロ（FW）
- ナトーラ（OMF）
- ガスカール（DMF）
- キムソドン（FW）
- ザッカリーニ（DF）
- ニール（GK）

整體實力：

1.5至2.0

評語：

比日本學生選拔隊強少許，不過實力仍是很弱。

8級——アジアOB選拔（亞洲OB選拔）

陣式：4-5-1

戰術：穩守突擊

後防TYPE：自由人

陣容：

- 加藤 良樹（GK）
- 青雲 榮治（CDF）
- リスンコン（CDF 41歲）
- 森野 孝治（SDF）
- 岡本 俊二郎（SDF）
- アラドサニＯ（DMF 44歲）
- ハンドゥーイ（DMF 43歲）
- 川鞭 四郎（DMF）
- ハンサンギュン（FW 43歲）
- 岡本 武次（OMF）
- 松元 茂夫（FW）
- 渡部 忠志（FW）
- ソンスンホン（FW 44歲）
- 山勝 隆二（OMF）
- 瀨水 秀雄（DMF）
- アルアワディ（GK 43歲）

整體實力：

2.0至2.5

評語：

只是一隊弱旅而已，要勝出點也不難。

7級——世界OB選拔（世界OB選拔）

陣式：4-4-2

戰術：Post Play

後防TYPE：越位陷阱

陣容：

- シジュマル（GK 43歲）
- トラス（CDF 43歲）
- ヘルミ（CDF 42歲）
- ファンデンバーグ（DMF 43歲）
- ペリーラ（SDF 44歲）
- アルトラダ（DMF 41歲）
- レドゥー（OMF 42歲）
- バリコフ（OMF 42歲）
- ウィットマン（OMF 44歲）
- ラバナッシュ（FW 44歲）
- マルドラドU（FW 44歲）
- メディーナ（FW）
- ヘルツォーグ（OMF 43歲）
- ザバタ（DMF 43歲）
- レッペル（DF 44歲）
- カフカ（GK 43歲）

整體實力：

3.0

評語：

大部分球員已年過40歲了，所以在球場上的作戰能力不高。

6級——U23日本代表

陣式：3-5-2

戰術：Post Play

後防TYPE：越位陷阱

陣容：

- 曽々 端準（GK）
- 市川 大祐（SDF）
- 松田 直樹（CDF）
- 中澤 佑二（CDF）
- 中田 浩二(DMF)
- 稻本 潤一（DMF）
- 中村 俊輔（OMF）
- 明神 智和（DMF）
- 本山 雅志（OMF）
- 平瀨 智行（FW）
- 高原 直泰（FW）
- 南 雄大（GK）
- 官本 恒靖（CDF）
- 戸田 和幸（SDF）
- 小島 宏美（FW）
- 北嶋 秀朗（FW）

整體實力：

2.7至3.5

評語：

日本青年軍的陣容，不過經驗不足的關係，對玩者的球隊威脅不大。

5級——日本代表

陣式：3-5-2

戰術：Post Play

後防TYPE：越位陷阱

陣容：

- 楢崎 正剛（GK）
- 大岩 剛（CDF）
- 森岡 隆三（CDF）
- 松田 直樹（CDF）
- 名波 浩（DMF）
- 稻本 潤一（DMF）
- 中村 俊輔（OMF）
- 伊東 輝悅（DMF）
- 森島 寬晃（OMF）
- 西澤 明訓（FW）
- 中田 英壽（OMF）
- 川口 能活（GK）
- 中田 浩二（DMF）
- 三浦 淳宏（OMF）
- 奧大 介（OMF）
- 城彰 二（FW）

整體實力：

3.5至4.0

評語：

有部分仍是屬於青年軍的出色球員，不過加上頂級的日本球員，要勝日本代表隊亦絕非容易，不過大家有否留意「中田 英壽」是以真名出場，而不是「平塚 浪馬」。

4級——ジャパンStars（Japan Stars）

陣式：4-4-2

戰術：Post Play

後防TYPE：越位陷阱

陣容：

- 横村 賢治（GK）
- 大陣 邦久（CDF）
- 青雲 榮治（CDF）
- 松本 太郎（SDF）
- 奧村 辰彥（SDF）
- 西村 明（DMF）
- 瀨水 秀雄（DMF）
- 平塚 浪馬（OMF）
- ラゴス 武威（OMF）
- 尾板 加津夫（FW）
- 原田 博通（FW）
- 豬貝 洋通（OMF）
- 遲野 博樹（DMF）
- 官田 正光（CDF）
- 岡本 俊二郎（SDF）
- 田粟 光秀（GK）

整體實力：

4.0

評語：

實力比日本代表更強，全是遊戲中有實力的日本球員。

3級——アジアStars（亞洲Stars）

陣式：3-5-2

戰術：Post Play

後防TYPE：自由人

陣容：

- デヤウエ（GK）
- マッディ（CDF）
- ホンミョンボ（CDF）
- 青雲 榮治（CDF）
- パクチャンソク（DMF）
- コキヒョン（DF）
- バエイ（FW）
- 平塚 浪馬（OMF）
- バケロ（OMF）
- ユサンチョル（FW）
- アサイラン（FW）
- 原田 博通（FW）
- ファンソンホン（FW）
- ラゴス（OMF）
- アラドサニＡ（DF）
- 横村 賢治（GK）

整體實力：

3.5至4.0

評語：

實力和Japan Stars隊差不多甚至更弱。

2級——アフリカStars（非洲Stars）

陣式：4-4-2

戰術：隱守突擊

後防TYPE：越位陷阱

陣容：

- ヌベル（GK）
- オリガー（CDF）
- ウェルス（CDF）
- バラマロ（SDF）
- ニュチェ（SDF）
- ウィトラ（FW）
- アコンチャ（OMF）
- カムー（FW）
- イナカナ（OMF）
- エムンバ（FW）
- アモカテ（FW）
- マッケンジー（FW）
- ルブワヤ（OMF）
- バンタ（OMF）
- ガフォー（CDF）
- メンコノ（GK）

整體實力：

3.7至4.8

評語：

同樣實力和Japan Stars隊差不多，如果球隊的實力不足夠，便會很容易落敗。

1級——さかつくStars（創造球會Stars）

陣式：4-4-2

戰術：中央突破

後防TYPE：越位陷阱

陣容：

- 佐和 涼（GK）
- 甲斐 純哉（CDF）
- 玖珂 次郎（CDF）
- 加門 道弘（SDF）
- 水原 優一（SDF）
- 內海 功（DMF）
- 新谷 友樹（DMF）
- 中 考介（OMF）
- 植原 匡治（OMF）
- 野毛 秀樹（FW）
- 河本 鬼茂（FW）
- 西方 省吾（FW）
- 人見 俊哉（OMF）
- 都倉 彰（DMF）
- 辻元 孝允（CDF）
- 喜山 政史（GK）

整體實力：

4.5至4.8

評語：

實力已接近完美的球隊，有多名一流的架空日本球員，硬仗一場。

初段——U.K. Legs

陣式：3-4-3
戰術：中央突破
後防TYPE：越位陷阱
陣容：
- バング（GK）
- モーア（CDF）
- ルス（CDF）
- ナビル（CDF）
- ロート（CDF）
- エドガー（OMF）
- バースティ（DMF）
- リンス（DMF）
- チャールズ（FW）
- ケルガン（OMF）
- マリッシュ（FW）
- ベック（OMF）
- ガッシュ（OMF）
- レッカー（FW）
- アダムスカ（DF）
- サルトン（GK）

整體實力：
4.7至5.0
評語：
實力已接近完美的球隊，有多名一流的英格蘭球員。

二段——アルゼンチンLegs（阿根廷Legs）

陣式：4-4-2
戰術：右邊攻擊
後防TYPE：越位陷阱
陣容：
- ジョール（GK）
- ソムエル（CDF）
- ジュリー（CDF）
- レドルー（DMF）
- センテリ（CDF）
- パサーリャ（OMF）
- マルドラドD（OMF）
- ブルーチェ（OMF）
- ベーレン（OMF）
- バティスタ（FW）
- デステファン（FW）
- ザネッティ（SDF）モートン（CDF）
- アラビレーズ（DMF）
- ケンダル（FW）
- ビード（GK）

整體實力：
4.5至4.9
評語：
有多名一流的阿根廷球員，實力不容置疑。

三段——イタリアLegs（意大利Legs）

陣式：3-5-2
戰術：穩守突擊
後防TYPE：清道夫
陣容：
- ドフ（GK）
- マルティニ（SDF）
- ジャンノトーレ（DF）
- バンチ（CDF）
- アルベルティ（DMF）
- ファッケトー（CDF）
- マッツーロ（OMF）
- タラダリ（OMF）
- ジャンベーラ（OMF）
- ロゼイ（FW）
- ビアジオR（FW）
- デルベーネ（FW）
- アントニオーロ（OMF）
- シレオ（DF）
- フェラーリ（SDF）
- フロン（GK）

整體實力：
4.7至5.0
評語：
有多名一流的意大利球員，有著一流實力。

四段——ドイツLegs（德國Legs）

陣式：4-4-2
戰術：穩守突擊
後防TYPE：越位陷阱
陣容：
- メーヤー（GK）
- フェルター（CDF）
- マリウス（CDF）
- バウアー（CDF）
- イェミレース（DMF）
- ルンバルト（CDF）
- ネットァー（OMF）
- ルンゲK（FW）
- ベラート（OMF）
- シェスター（OMF）
- ミューレン（FW）
- ブライナー（DF）
- ブラーメン（SDF）
- クリスチャン（FW）
- リンドバーグ（OMF）
- カーワン（GK）

整體實力：
4.2至4.7
評語：
有多名一流的德國球員，實力比次前稍弱一點點。

五段——オランダLegs（荷蘭Legs）

陣式：3-5-2
戰術：右邊攻擊
後防TYPE：自由人
陣容：
- ファンサール（GK）
- バーリン（CDF）
- デムールF（CDF）
- クルーマン（CDF）
- リッカート（DMF）
- ダービット（DMF）
- バステン（FW）
- フォーリット（OMF）
- グラーフ（OMF）
- クラムフェルト（FW）
- ベルバーグ（FW）
- レイチェル（DF）
- ニーマン（DF）
- オッフェルス（OMF）
- ビント（DMF）
- ベスパ（GK）

整體實力：
4.9至5.0
評語：
有多名一流的荷蘭球員，實力可用完美來形容。

六段——ブラジルLegs（巴西Legs）

陣式：4-4-2
戰術：中央突破
後防TYPE：清道夫
陣容：
- ゲルマール（GK）
- ルイスB（CDF）
- セガール（CDF）
- ニュートン（SDF）
- ガファー（SDF）
- セレゾン（DMF）
- ソクラウス（OMF）
- ジード（OMF）
- ファルク（OMF）
- エレ（FW）
- ガンジャ（FW）
- ロナルト（FW）
- ジャウミ（DF）
- ジェイソン（OMF）
- タストン（FW）
- タファー（GK）

整體實力：
5.0
評語：
有多名一流的法國球員，實力同樣達至完美的境界。

七段——歐洲Super Stars

陣式：3-5-2
戰術：穩守突擊
後防TYPE：自由人
陣容：
- ドフ（GK）
- バウアー（CDF）
- マリウス（CDF）
- バンチ（CDF）
- デュジャルダン（DMF）
- リッカート（DMF）
- ネットァー（OMF）
- ミシェル（OMF）
- グラーフ（OMF）
- チャールズ（FW）
- バステン（FW）
- ベラート（OMF）
- ルンゲK（FW）
- デュジャルダン（DMF）
- ファッケトー（DF）
- メーヤー（GK）

整體實力：
5.0
評語：
有多名一流的歐洲球員，你可以找出他們缺口嗎？

八段——南美Super Stars

陣式：4-4-2
戰術：中央突破
後防TYPE：越位陷阱
陣容：
- ゲルマール（GK）
- セガール（CDF）
- ジュリー（CDF）
- ニュートン（SDF）
- ガファー（SDF）
- ファルク（DMF）
- マルドラドD（OMF）
- ジート（OMF）
- バルダーニ（OMF）
- エレ（FW）
- ケンダル（FW）
- ロナルト（FW）
- バサーリャ（OMF）
- ロベルト（SDF）
- レドルー（DMF）
- タファー（GK）

整體實力：
5.0
評語：
有多名一流的南美球員組成，能目睹其陣容已經算是奇蹟，要勝出他們是否要幸運之神的眷顧。

九段——ワールドStars（世界Stars）

陣式：3-5-2
戰術：中央突破
後防TYPE：自由人
陣容：
- カーワン（GK）
- マルティニ（SDF）
- レスタ（CDF）
- ドサイー（CDF）
- ダービッド（DMF）
- ガファー（SDF）
- リバルド（OMF）
- シモン（OMF）
- ベック（OMF）
- ロナルト（FW）
- オーフェン（FW）
- バティスタ（FW）
- フォーゴ（OMF）
- デュジャルダン（DMF）
- ナバーロ（CDF）
- フロン（GK）

整體實力：
5.0
評語：
有多名世界一級球員組成，已經無話可說了。

免許皆伝——ドリームStars（夢幻Stars）

陣式：4-4-2
戰術：中央突破
後防TYPE：越位陷阱
陣容：
- ヤロン（GK）
- バンチ（CDF）
- バウアー（CDF）
- ファルク（DMF）
- クルーマン（CDF）
- マルドラドD（DMF）
- ミューレン（FW）
- ジート（OMF）
- グラーフ（OMF）
- ベルファスト（FW）
- エレ（FW）
- バステン（FW）
- リッカート（DMF）
- ミシェル（OMF）
- マリウル（CDF）
- ドフ（GK）

整體實力：
5.0
評語：
有多名足球界的名宿所組成夢幻球隊，你相信有球隊勝過他們嗎？

特別對戰——ウイング·ファームス（Wing-Firms）

陣式：4-5-1
戰術：中央突破
後防TYPE：越位陷阱
陣容：
- 比良野 治郎（GK）
- 世木 浩一（CDF）
- 川肥 考幸（CDF）
- 田仲丈志（SDF）
- 濱島 宏樹（SDF）
- 村崎 普之輔（DMF）
- 山口 浩志（DMF）
- 增田 良介（OMF）
- 波間田 弟（OMF）
- 花井 尚人（OMF）
- 草葉 滋雄（FW）
- 松浦 紀正（DF）
- 高野 敬之（GK）
- 多奈瀨 賢一（FW）
- 一河 ヒロ（DMF）
- 波間田 兄（OMF）

整體實力：
2.0至2.8
評語：
一隊有趣的球隊，而你知道球員們是來自何方嗎？

練習後評語

玩者可以以練習後的評語得知球員的能力水平，而評語代表球員能力的高低相信各位未必清楚知道，繼上期刊登了基礎體力練習、個人技術練習和Play Style練習的評語後，今期會把位置練習、組織練習、陣式練習和戰術練習一拼刊出，而取得數字越高的評語，便代表球員該項技術的能力越高。

位置練習的評價：

前鋒（FW）

8.	ＦＷとして相手守備を恐れさせる程のストライカーです。もはや教える事は何もないレベルです。
7.	ＦＷとして他の選手のフォローも可能で、攻撃陣全体の得点力を上げる事に一役かっています。
6.	ＦＷとしてゴールに対する貪欲さもあり、チャンスを逃さんとする意志が感じられますね。
5.	ＦＷとして結構な得点力を持っています。一流のレベルまで練習をさせたいですね。
4.	ＦＷとして、一般的なレベルに達していますが、まだ得点力に少し不安が残ります。
3.	ＦＷとしてゴールに対する意欲が低く、得点の機会を無駄にしてしまう事が目につきます。
2.	ＦＷとして、ゴール前でのプレーが拙く相手守備に簡単に阻止されてしまいます。
1.	FWとしての役割が全く理解出来ておらず、標準的なレベルになるにも相当な練習が必要です。

攻擊中場（OMF）

8.	攻撃的ＭＦとして中盤からの展開力、得点力は驚異的です。もはや教える事は何もないレベルです。
7.	攻撃的ＭＦとして守備、攻撃に素晴らしい働きを見せます。中盤の要となっていますね。
6.	攻撃的ＭＦとして攻撃と守備の切り替えがうまく、試合でも安心して見ていられますね。
5.	攻撃的ＭＦとして前線への攻撃展開は及第点レベルです。一流のレベルまで練習させたいですね。
4.	攻撃的ＭＦとして標準的なレベルといえますが、攻撃の展開に少し不満が残ります。
3.	攻撃的ＭＦとして攻撃に参加する意欲に欠け、中盤での行動可能な範囲も狭く感じます。
2.	攻撃的ＭＦとして中盤から前線への展開のレベルが低く、非常に単調な攻撃に終始しています。
1.	攻撃的MFとしての役割がまったく理解できておらず、標準的なレベルになるにも相当な練習が必要です。

防守中場（DMF）

8.	守備的ＭＦとして中盤を支配する運動量、守備力は驚異的でもはや教える事は何も無いレベルです。
7.	守備的ＭＦとして素晴らしい運動量を誇り、空きスペースに対するフォローも完全にこなしています。
6.	守備的ＭＦとして中盤から前線へのボールの供給が上手く、チャンスを生み出すもとになっています。
5.	守備的ＭＦとして中盤での役割は十分にこなせてますが、一流のレベルまで練習させたいですね。
4.	守備的ＭＦとして標準的な選手のレベルと言えますが、中盤での攻防に少し不満が残ります。
3.	守備的ＭＦとして運動量に乏しく、中盤の空きスペースをフォローしきれていません。
2.	守備的ＭＦとして守備から攻撃への展開レベルが低く、すぐに敵に阻まれてしまっています。
1.	守備的ＭＦとしての役割がまったく理解できておらず、標準的なレベルになるにも相当な練習が必要です。

翼衛（SDF）

8.	サイドＤＦとしてワールドクラスの完璧な守備を見せます。もはや教える事は何も無いレベルです。
7.	サイドＤＦとして素晴らしく的確な守備を誇っています。攻撃参加時の位置取りも見事ですね。
6.	サイドＤＦとして他のＤＦとの連携も上手く行ってますし、守備のほころびが見受けられません。
5.	サイドＤＦとしての守備は標準的な働きが出来ています。一流のレベルまで練習させたいですね。
4.	サイドＤＦとして一般的なレベルの選手といえますが、サイドの守備に少し不満が残ります。
3.	サイドＤＦとして守備技術が未熟で、サイド全域をカバーすることができません。
2.	サイドＤＦとして他のＤＦとの連携が未熟で、守備にほころびが出来ることがあります。
1.	サイドＤＦとしての役割がまったく理解出来ておらず、標準的なレベルになるにも相当な練習が必要です。

中堅（CDF）

8.	センターＤＦとしての高い守備力と、周囲の選手との見事な連携でもはや教える事は何も無いレベルです。
7.	センターＤＦとしてスペースのつぶし方や守備技術など、素晴らしいプレーを見せてくれてますね。
6.	センターＤＦとして高い技術と統率力を駆使して、守備陣を見事に機能させています。
5.	センターＤＦとして的確な守備を見せています。一流のレベルまで練習させたいですね。
4.	センターＤＦとして標準的なレベルといえますが、まだポジショニングに不安が残ります。
3.	センターＤＦとして守備技術のレベルが低く、相手の突破を簡単に許してしまっています。
2.	センターＤＦとして周囲との連携が悪く、安定した守備が出来ていないですね。
1.	センターＤＦとしての役割がまったく理解できておらず、一般的なレベルになるにも相当な練習が必要です。

守門員（GK）

8.	ＧＫとしてまさに鉄壁といえるでしょう。もはや教える事は何も無いレベルです。
7.	ＧＫとして、素晴らしいセービング技術を誇り相手のシュートを危なげなく防ぎます。
6.	ＧＫとして相手のチャンスを未然に防ぐ事が可能で、守備陣との連携が取れています。
5.	ＧＫとしてゴールの守りは標準以上のレベルです。一流のレベルまで練習させたいですね。
4.	ＧＫとして標準的なレベルと言えますが、セービング技術全般に不安が残ります。
3.	ＧＫとしてセービング技術が未熟で、不用意にゴールを許してしまうでしょう。
2.	ＧＫとして技術力や周囲との連携が拙く相手のチャンスを自ら増やしています。
1.	ＧＫとしての役割がまったく理解できておらず、標準的なレベルになるにも相当な練習が必要です。

組織練習的評價：

踢球者定點球處理

8.	世界でもトップクラスのキック精度で、狙った場所に確実に蹴る事が出来ます。
7.	驚異的なキック精度を持っています。セットプレイには欠かせない存在ですね。
6.	キック精度も的確でセットプレイでの活躍が期待出来ます。一流のレベルまで練習させたいですね。
5.	キック精度に関してはプロのレベルと言えると思います。練習次第でさらに上を目指せますよ。
4.	まだ精度に難がありますがキッカーとして標準的です。さらに練習させ、上を目指しましょう。
3.	キッカーとして活躍出来るかどうかは、これからの練習次第といった所でしょう。
2.	狙った所にボールが飛ばず、味方が合わせられません。まだまだ練習が足りませんね。
1.	全く的外れな場所にボールが飛びますね。キッカーに使うなら猛練習が必要です。

非踢球者定點球處理

8.	世界トップレベルのセットプレイで相手にとって脅威となるでしょう。
7.	相手の裏をかく、相手を混乱させることが出来ます。セットプレイからの得点力が期待できますね。
6.	相手のマークを上手く外しチャンスを作ることに長けています。試合での活躍が期待できますね。
5.	セットプレイにかける集中力が高いですね。練習次第でさらに上を目指せますよ。
4.	セットプレイをかなり理解してきた様です。さらに練習し、上をめざしましょう。
3.	セットプレイも形にはなってきていますが、もっと位置取りのあり方を考えて欲しいですね。
2.	セットプレイに関してまだまだ拙いですね。もっと鍛える必要がありますよ。
1.	セットプレイに関しては技術がかなり低いです。活躍させるには猛練習が必要です。

Mini-Game

8.	ミニゲームにおいて驚異的な働きを見せました。本番でも世界トップクラスの働きをするでしょう。
7.	その優秀な能力をミニゲームにおいても実践出来ています。試合での活躍が期待されますよ。
6.	ミニゲームにおいてその能力を十分に発揮していました。自分の役割をきっちりと果たせています。
5.	選手はミニゲームにおいて非常にそつのない働きをしていました。さらにその上を目指し、練習を行いましょう。
4.	選手はミニゲームにおいてプロレベルの動きは実現していました。一流を目指し、さらに練習しましょう。
3.	ミニゲームにおいて自分の役割を理解し始めています。より練習を重ね、身につけさせましょう。
2.	ミニゲームにおいて自分の役割を果たせていませんでした。徹底練習で役割を理解させましょう。
1.	ミニゲームにおいて浮き足立っていましたね。全体としての役割を果たせるよう、猛練習が必要です。

陣式練習的評價：

3-4-3

8.	３－４－３のシステムを完璧に理解しており厚みのある攻撃を実現できますね。
7.	３－４－３システムの理解度が高く攻撃時のフォローも的確ですね。
6.	３－４－３システムをかなり理解しています。うまく機能出来ている様です。
5.	３－４－３システムを理解してきました。この調子で練習させましょう。
4.	３－４－３システムでの攻撃意欲に乏しいですね。
3.	攻撃的なシステムである３－４－３をうまく機能出来ていません。
2.	３－４－３のシステムの理解度が低く殆ど機能していません。
1.	３－４－３のシステムが全く理解出来ていない様です。

3-5-2

8.	３－５－２のシステムを完璧に理解しており見事なサイドアタックが期待できます。
7.	３－５－２システムの理解度が高く、サイドアタック時の連携が非常に良く取れていますね。
6.	３－５－２システムをかなり理解しています。うまく機能出来ている様です。
5.	３－５－２システムを理解してきました。この調子で練習させましょう。
4.	３－５－２システムに必要な、攻撃時のサイド展開が出来ていません。
3.	サイドアタックを重視する３－５－２のシステムをうまく機能出来ていません。
2.	３－５－２のシステムの理解度が低い為に両サイドを利用する意識も薄いです。
1.	３－５－２のシステムを全く理解で来ていない様です。

3-6-1

8.	３－６－１のシステムを完璧に理解しており中盤を支配する無駄の無い動きをします。
7.	３－６－１システムの理解度が非常に高く、中盤での動きを確実に掌握出来ています。
6.	３－６－１システムをかなり理解しています。うまく機能出来ている様です。
5.	３－６－１システムを理解してきました。この調子で練習させましょう。
4.	３－６－１システムに必要な、中盤にあわせた対応がまだ身についていませんね。
3.	中盤での攻防を主とする３－６－１のシステムをうまく機能出来ていません。
2.	３－６－１のシステム理解度が低く中盤での動きを殆ど意識していません。
1.	３－６－１のシステムを全く理解出来ていない様です。

4-3-3

8.	４－３－３のシステムを完璧に理解しており相手の付け入るスキを与えないでしょう。
7.	４－３－３システムの理解度が高くバランスの取れた攻防が期待できます。
6.	４－３－３システムをかなり理解しています。うまく機能出来ている様ですね。
5.	４－３－３システムの理解度が上がっていますね。この調子で練習させましょう。
4.	４－３－３システムでの自分の役割を把握しきれていない様です。
3.	ＦＷ主体のシステムである４－３－３をうまく機能させる事が出来ていません。
2.	４－３－３のシステムの理解度が低く殆ど機能していません。
1.	４－３－３のシステムを全くと言って良い程理解出来ていない様です。

4-4-2

8.	４－４－２システムを完璧に理解しており中盤を中心にした展開は見事です。
7.	４－４－２システムの理解度が高く、中盤からの巧みな展開が可能でしょう。
6.	４－４－２システムをかなり理解しています。うまく機能出来ている様です。
5.	４－４－２システムを理解してきました。この調子で練習させましょう。
4.	４－４－２システムに必要な、中盤での連携が形になっていません。
3.	中盤からの展開を重視する４－４－２システムをうまく機能出来ていません。
2.	４－４－２のシステムの理解度が低く中盤の連携が出来ていません。
1.	４－４－２のシステムを全く理解出来ていない様です。

4-5-1

8.	４－５－１システムを完璧に理解しており守備からの速攻が可能です。
7.	４－５－１システムの理解度が高く守備から素早い攻撃が期待できます。
6.	４－５－１システムをかなり理解しています。うまく機能出来ている様です。
5.	４－５－１システムを理解してきました。この調子で練習させましょう。
4.	４－５－１システムでの守備から攻撃への展開の切り替えが遅いですね。
3.	素早い攻撃展開を必要とする４－５－１をうまく機能させることが出来ていません。
2.	４－５－１のシステムの理解度が低く殆ど機能していません。
1.	４－５－１のシステムが全くと言って良い程理解出来ていない様です。

5-3-2

8.	５－３－２のシステムを完璧に理解しており、守備からのチャンスを多く生み出します。
7.	５－３－２システムの理解度が高く、守備からのチャンスを確実に生かせます。
6.	５－３－２システムをかなり理解しています。うまく機能出来ているいる様です。
5.	５－３－２システムを理解してきました。この調子で練習させましょう。
4.	５－３－２システムでの、徹底した守備を行おうとする意識が薄いですね。
3.	守りからチャンスをうかがう５－３－２のシステムをうまく機能出来ていません。
2.	５－３－２のシステムの理解度が低く殆ど機能出来ていません。
1.	５－３－２のシステムを全く理解出来ていない様です。

5-4-1

8.	５－４－１のシステムを完璧に理解しており守備から攻撃への切り替えが見事です。
7.	５－４－１システムの理解度が高く、守備から攻撃への展開が素早く行えるでしょう。
6.	５－４－１システムをかなり理解しています。うまく機能出来ている様です。
5.	５－４－１システムを理解してきました。この調子で練習させましょう。
4.	５－４－１システムに必要な、守備から攻撃への素早い切り替えしが出来ていません。
3.	固い守りからカウンターにつながる５－４－１のシステムをうまく機能出来ていません。
2.	５－４－１のシステムの理解度が低く守備への意識が低いですね。
1.	５－４－１のシステム理解度が全く理解出来ていない様です。

戦術練習的評価：

中央突破

8.	完璧に中央突破を理解しており見事に相手守備のスキをつきます。
7.	中央突破の理解度が抜群で、味方が孤立しないためのフォローを忘れません。
6.	中央突破に対する理解度が高く攻撃に厚みを持たせる連携も的確です。
5.	中央突破に対する理解もあり、試合でも安心して実践できるようになっています。
4.	中央突破を意識してはいる様ですが実践出来るほど理解はしてない様です。
3.	ゴール前の守備陣を正面から切り崩す中央突破に対する理解度が低い様です。
2.	中央突破を全く理解していません。理解するにはもっと練習が必要ですね。
1.	中央突破を意識すらしていません。理解させるには相当苦労しそうです。

Post Play

8. 完璧にポストプレイを理解しており、前線での多彩な攻撃が期待できます。
7. ポストプレイの理解度が非常に高く、前線で粘り強い攻撃ができそうです。
6. ポストプレイに対する理解度が高く、連携もしっかりしています。
5. ポストプレイに対して理解度があり、試合でも安定して実践できるようになっています。
4. ポストプレイを意識してはいる様ですが、実践出来るほど、理解出来ていない様です。
3. ポストプレイに対する理解度が低い様です。まだ練習が足りない様ですね。
2. ポストプレイを全く理解していません。理解するにはもっと練習が必要ですね。
1. ポストプレイを意識すらしていません。理解させるには相当苦労しそうです。

左邊攻擊

8. 完璧に左サイドアタックを理解しており華麗なオーバーラップが期待できるでしょう。
7. 左サイドアタックに対する理解度が抜群でオーバーラップ時の連携も的確です。
6. 左サイドアタックに対する理解度が高く、他選手との連携も的確です。
5. 左サイドアタックに対する理解度もあり、試合でも安定して実践できるようになっています。
4. 左サイドアタックを意識してはいる様ですが、実践出来るほど理解はしてない様です。
3. 左サイドを攻撃起点とする、左サイドアタックに対する理解度が低い様です。
2. 左サイドアタックを全く理解していません。理解するにはもっと練習が必要ですね。
1. 左サイドアタックを意識すらしていません。理解させるには相当苦労しそうです。

右邊攻擊

8. 完璧に右サイドアタックを理解しており華麗なオーバーカップが期待できるでしょう。
7. 右サイドアタックに対する理解度が抜群でオーバーラップ時の連携も的確です。
6. 右サイドアタックに対する理解度が高く他選手との連携も的確です。
5. 右サイドアタックに対する理解もあり、試合でも安定して実践できるようになっています。
4. 右サイドアタックを意識してはいる様ですが実践出来るほど理解はしていない様です。
3. 右サイドを攻撃起点とする、右サイドアタックに対する理解度が低い様です。
2. 右サイドアタックを全く理解していません。理解するにはもっと練習が必要ですね。
1. 右サイドアタックを意識すらしていません。理解させるには相当苦労しそうです。

穩守突擊

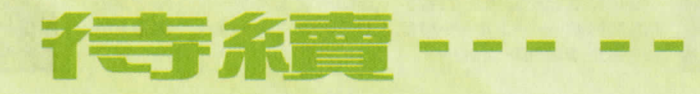
8. 完璧にカウンターを理解しており攻撃への見事なダッシュカを見せます。
7. カウンターの理解度が高く守備と攻撃の切り替えが見事です。
6. カウンターに対する理解度が高く守備から攻撃への展開が早いですね。
5. カウンターに対する理解もあり、試合でも安定して実践できるようになっています。
4. カウンターを意識してはいるようです。実践できるほど理解はしてない様です。
3. 守備から攻撃への展開速度を重視するカウンターに対しての理解度が低い様です。
2. カウンターを全く理解していません。理解するにはもっと練習が必要ですね。
1. カウンターを意識すらしていません。理解させるには相当苦労しそうです。

區域防守

8. 完璧にゾーンプレスを理解しており攻撃陣に大変なプレッシャーを与えます。
7. ゾーンプレスの理解度が抜群で、並外れた運動量を生かしたプレスが可能です。
6. ゾーンプレスに対する理解度が高く他選手とのプレス時の連携も的確です。
5. ゾーンプレスに対する理解もあり、試合でも安定して実践できるようになっています。
4. ゾーンプレスを意識してはいる様ですが実践出来るほど理解はしていない様です。
3. ボールを持つ選手に対してプレッシャーをかけるゾーンプレスに対する理解度が低い様です。
2. ゾーンプレスを全く理解していません。理解するにはもっと練習が必要ですね。
1. ゾーンプレスを意識すらしていません。理解させるには相当苦労しそうです。

越位陷阱

8. 完璧にオフサイドトラップを理解しており突出したＦＷを見事にワナに掛けています。
7. オフサイドトラップの理解度が抜群でディフェンスラインの押し上げも的確です。
6. オフサイドトラップに対する理解度が高く、味方守備との連携も的確です。
5. オフサイドトラップに対する理解もあり、試合でも安定して実践できるようになっています。
4. オフサイドトラップを意識してはいますが、実践出来るほど理解はしていない様です。
3. オフサイドを意識させ、相手ＦＷの突出を防ぐオフサイドトラップへの理解度が低い様です。
2. オフサイドトラップを全く理解していません。理解するにはもっと練習が必要ですね。
1. オフサイドトラップを意識すらしていません。理解させるには相当苦労しそうです。



一切都要聽從鬼神的安排(下篇)

上回提要：

在第七話中，由於嘉蘭突然失蹤的原故，所以同伴便到達芙利斯地方尋找她。期間來到主要都市水之都，並認識了這裡主管的尼法智和達查古。原來二人一直被真身是怪物的神父所利用，後來更出現一隻巨大海怪，企圖將水位上升淹沒整個都市，以奪取地底中的「海龍之背羅高」。到最後原來鬼神是想給嘉蘭一個訓練，希望將她的罪行一一清除，結果她都順利通過鬼神的訓練，令她戴上的面具終於脫下，從而恢復說話、聽覺和視覺能力，並得到新生命，而大家亦總算成功消滅海怪，挽救水之都的危機。

GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	RPG
發售日期	2月2日(發售中)
售價	2800日圓
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

對應周邊：VGA BOX、KEYBOARD、Modem

TEXT:AINHO

エルドラドゲート ELDORADO GATE 第3卷

女の人
「・・・思い出せない。
私がどこの誰なのか・・・

SCENARIO 8 ——「巴美娜的回憶」

故事一開始，畫面映出在森林中有二名女子連同一隻狗吠，正被一班蒙上黑裝的神秘人追殺，到最後她們發現前方已經無路可逃而來到山崖上。在月黑風高底下，其中一名神秘人拔出鋒利的劍，將一位名叫巴美娜(パメラ)擊落山下。在這個危急關頭，餘下的一名女子將一個箱子交給跟隨的狗吠，然後就在她借助出手與神秘人交戰之際，讓這隻狗吠逃離……。在「運命之大地」上目睹整個事情的巴度羅度，立即驚慌失措呼叫高美斯、拉迪亞、艾利殊和阿依，可是並沒有任何反應，唯有自己前往現實世界來拯救巴美娜。巴度羅度終於發現巴美娜漂浮在一條河流上，並救回她帶回「運命之大地」。就在大家相討巴美娜事情的時候，她終於甦醒過來，可是從樓梯走進下來時，她支撐不住倒在地上，巴度羅度立即上前叫她多點休息，但她竟然記不起自己的名字，立即令眾人嚇了一跳，接著說出甚麼妹妹……回來……度尼之村(トーレの村)後，因傷勢仍未完全康復而再次暈倒。







巴度羅度向各同伴表示，取回巴美娜原來記憶的辦法，相信是與她另一名女子的狗吠，以及一盒箱子有關，而這隻狗吠正確的名字叫度瑪詩（トーマス）。高美斯就提出倒不如到度尼之村，打探一下這個箱子的下落，聽到後高美斯、艾莉詩和嘉蘭紛紛四散，只餘下拉迪亞一人，於是巴度羅度就這樣決定由拉迪亞擔任這次任務，帶領眾人展開新的冒險旅程，而目的地就是芙利斯地方的度尼之村。到了現在，玩者只要向站在鏡子右邊的橙色加比利談話，便可隨時自由組合同伴成為一隊。作好準備後，主角們來到度尼之村上，從一位老太婆口中得知這條村昔日以來一直都是多麼繁榮，全因有賴劍術高強的姆莎斯(ムサシ)先生開設一間道場，才經常有來自世界各國的入門者前來。來到道場的花園，看到道場右旁的一間狗屋寫上「度瑪詩」，可是見不到牠，只好進入道場詢問一下有關度瑪詩的消息，不過門被上鎖，拉迪亞唯有強行打開，結果用力過度將門破壞。





道場裡的一名姆莎斯弟子望見主角們前來，立即說出是不是有意入門的人，但細心觀看並不是後，他便轉身說：「大家一直以來，都是在達達之道場（タタンの道場）長大，我不會忘記姆莎斯先生，他是一位劍術高強的人，不過有兩位女子同樣高強，現在十分掛念巴美娜和卡拉（カーラ）小姐……」。接著他當繼續揮劍練習的時候，竟出現一度金色光芒，就這樣令拉迪亞的能力釋放出來，而獲得「錬金斬」的特殊能力。另外，最後從他口中還得知有關度瑪詩的情報，聽講村民曾經在位於村南方的亞里多荒野（アリード荒野）見過牠。至於道場的花園右下方則隱藏一粒食人魔晶石。



主要入手道具(度尼之村)

- ●狂戰士の靴
- ●食人魔晶石
- ●ハーミット

離開度尼之村到達亞里多荒野，這裡出沒的怪物並不是十分強勁，屬於火屬性，故應利用水屬性來攻擊牠們。步行不久，來到一條主要通往有武道之都之稱的芙利斯都的大橋，不過受到破壞而無法通過，唯有返回荒野繼續調查度瑪詩的下落。主角們沿山路來到深處，發現一個巴羅團(バロ團)組織的秘密基地，並且看到一名團員正在與二名把守入口的團員打暗號來進入基地。於是乎主角們便上前仿傚該名成員的進入方法(先選第三項後第一)，可是到最後二人認為她們是敵人，立即呼叫一隻外表得意的大熊保智(ポチ)壹號與主角們展開戰鬥。這場戰鬥的敵人全部屬於火屬性，較為注意是二名巴羅團員的攻擊力比較強，利用全體水屬性魔晶石攻擊非常有效。戰勝後，他們只好打開入口讓主角們進入基地內。











從基地內的一些團員口中得知團長卡斯（カッシ）對狗吠特別喜歡，而來到底部的寶物庫時（這裡有一個箱子可取得一粒食人魔晶），終於發現度瑪詩的蹤影，原來食物主管高古(コック)想將度瑪詩成為動物團的保智貳號。主角們離開寶物庫，遠見高處的團長正在訓練度瑪詩。來到後，發現牠頸部穿上一條頸鍊，拉迪亞上前拿出來，牠便四處逃走，好像與主角們玩捉迷藏一樣，經過多次追追逐逐，最後再次來到寶物庫時，見到牠嗅著某處位置，結果調查後得到一個「記憶之箱」，然後度瑪詩更加



入了我方隊伍。正當主角們打算離開的時候，高古看到她們有意帶走這隻狗吠，便立即呼叫所有團員阻止她們離開。經常三場戰鬥後，團長卡斯就在這時出現，認為我們是山賊，但竟然有人進入這裡偷取東西，是絕對不會輕易放過的，不過當看到度瑪詩後，立即顯出喜歡的樣子，可是得知牠是姆莎斯先生一手所養後，只好讓大家離開這兒。





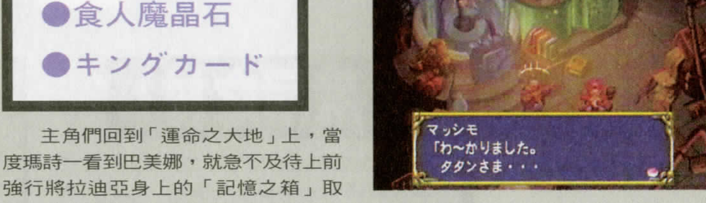
主要入手道具(亞里多荒野)

- ●知恵の靴
- ●狼のかなづち
- ●食人魔晶石



主要入手道具(巴羅團)

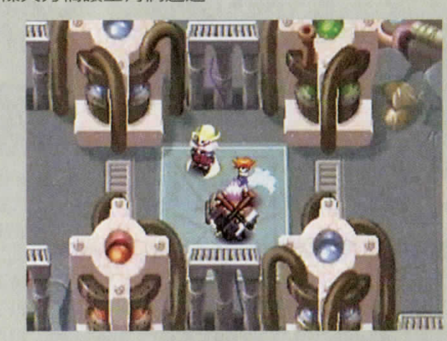
- ●金錢100
- ●食人魔晶石
- ●キングカード



主角們回到「運命之大地」上，當度瑪詩一看到巴美娜，就急不及待上前強行將拉迪亞身上的「記憶之箱」取出，希望她能夠恢復記憶，結果她終於記起部份的記憶，得知這隻狗吠的名字和自己的姓名，原來這個箱子內裡藏有巴美娜部份的記憶，一手做成的人是達達道場的師傅達達。巴美娜打算出發替父親和妹妹報仇時，高美斯卻表示現時未能完全取回自己的能力，只得一人是等同於送死，所以拉迪亞就提出與她一起。玩者組成四人為一隊後，便可以利用轉送裝置返回度尼之村。眾人再次來到亞里多荒野，發現入口的前方興建了一條吊橋，原來是卡斯的特意安排，方便主角們前往巴羅團的基地。主角們打算回到巴羅團尋求協助如何通往芙利斯之町，不過巴美娜暫時記不起團長卡斯與她的關係，此時一名團員前來報告，表示發現達達正身在芙利斯之町的一間道場，但唯一之交通路段的大橋被怪物破壞而無法通過，於是卡斯就決定發揮本團的精神，以幾位團員的特技組成一條人力橋讓主角們通過。



主角們來到芙利斯之町，從一間售賣公仔商店的店主口中得知最近這町興起搶購多利(ドリン)公仔的熱潮，原因是人人都一心想成為達達的弟子，但入學條件必需這些公仔。來到町的中央廣場上，一名博士看見巴美娜後，便驚慌失措走入研究所內。進入後，得知這裡是研究魔晶機關的研究所。雖然一名研究員表示沒有見過一位老人進入這裡，可是當調查右邊的牆壁時，發現一條秘密道通，內裡並沒有任何怪物出沒，結構並不複雜，但需要開啟一些機關才能通過，而這裡的左下方就取得一個「多利公仔」。沿樓梯來到地下室，終於見到馬斯摩(マッシモ)，他說出莫非巴美娜經已取回自己的記憶，原來他是受到達達的命令，將她的記憶掉在海裡。正當大家打算離開之際，他向主角們作出攻擊，戰鬥亦隨之而展開。雖則馬斯摩的體力不高（約HP500），屬於火屬性，但不要少看他的全體攻擊，以及具即死效果的全體攻擊，因此玩者一定需要採用速戰速決的策略，方可成功擊敗他。戰勝後，巴美娜從他身上取得一盒「記憶之箱」，接著揮刀威脅他說出餘下的「記憶之箱」，他就說出位於海底裡，而離開前從一名研究員亦取得一盒「記憶之箱」。主角們得知餘下的「記憶之箱」掉落海底後，便決定到達港口再次請求船長幫忙。由於這次是一件不簡單的事，所以船長今次以兩個「多利公仔」為要求，於是便首先將一個在研究所中得到的「多利公仔」交給他，但船長表示還欠一個。到了這個時候，拉迪亞施展自己的盜取特技，取回之前的公仔來欺騙船長，結果他只好答應駕駛潛水艇將她們送往珊瑚島水底，不過在出發前提醒大家先準備好樹屬性裝備。



武道家
「俺はタタン道場に入るために、
この町へ来たんだ・・・

壁に奇妙な穴がある
押してみますか？
はい
いいえ



主要入手道具（珊瑚島水底）

- 食人魔晶石
- 金錢1500
- W リカバン

珊瑚島水底所出沒的怪物屬於水屬性，進入後會首先出現兩條分歧路，雖然選擇不同路線都不會影響最終目的地，但也會少許影響可取得的道具和寶物。不論任何路線，途中都會找回巴美娜餘下的「記憶之箱」，將她的能力逐步提升起來。來到島水底的盡頭，見到一條紅色的海龍正等待主角們，於是便與牠作生死一戰。今次需要對付的首腦同樣屬於水屬性，注意牠所發出具有混亂效果的攻擊，不彷裝備





珊瑚島水底

（サンゴ島水底）

寶箱
道具
SAVE POINT

BOSS
回復 POINT
入口
Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ







一些混亂無效的防具。只要一方負責回復體力的工作，其他則利用強力的樹屬性魔晶石來攻擊牠的話，很快便可以成功消滅牠，而得到長年沈在海底的「尼亞多利公仔（レアドリンちゃん）」。戰勝後，眾人被一捲旋風送到鬼神像面前，然後巴美娜便聽到鬼神像發出聲音，說出她就是鬼神之魂的繼承者，接著便將她的力量釋放出來，而獲得「色鬼之紋章（ウルフのエンブレム）」及特殊能力「復活の祈リ」。

眾人乘坐潛水艇返回艾利斯之町上，整理一下裝備後，便可以出發前往町中左上方原本是達查古家，現在則改建成為的達達道場。巴美娜將手上的「尼亞多利公仔」交給把守入口的人後便可進入，內裡看到一班弟子正在傳神貫注練武當中。提醒大家道場的每一層都需要進行戰鬥，一共有六場，除了最後一場之外，其他都可以在每場戰鬥結束後返回町中作補充裝備和記錄。進入道場後，不幸遇上三名醉鬼阻止主角們前進，於是乎唯有與他們進行戰鬥。他們屬於樹屬性，能力非常之低，二三下攻擊便可輕易戰勝。來到第二層，看見中間擺放一瓶魔晶機關，拉迪亞因好奇心關係上前調查時，怎知突然從瓶口走出一隻首腦紀基（ゲキ），並且放出大量氣體，就是這種影響，主角們今次戰鬥便不能使用物理攻擊，只可使用魔晶石來對付他。今次首腦屬於火屬性，大家最好裝備水屬性防具，需要使用LV3以上的火屬性魔晶石才能對他有效。只要注意回復體力的工作，要擊敗他也不成問題。來到第三層，今次就遇上因得到魔晶力量，而令筋肉變得強大的高背（ゴウ）阻止大家前進，拉迪亞打算向他施展攻擊，可是卻他輕輕的一擊便將打消，接著戰鬥便正式開始。高背與紀基同樣屬於火屬性，不但攻擊力強勁，而且更會一步步增大自己的筋肉，從而令各項能力得以提升，包括攻擊力。注意今次使用魔晶石對他沒有功效，玩者一定需要每回進行回復體力，一面作出物理攻擊，才可成功消滅他。







來到第四層，這次首腦沙索（ザン）比較難以對付，懂得分身術，玩者需在五名分身找出真身，而真身大多數是右下方那個。如何分辨出他真假的方法，在於能力值的高低，而真身到後部份更會呼出另外二名假身。由於他屬於沒有相剋原理影響的光屬性關係，所以玩者使用任何屬性攻擊他，得出的效果大致上相同。戰勝後，巴美娜的妹妹突然出現，由於她被達達洗腦關係，所以巴美娜便拿出她的「記憶之箱」，可是記憶吸收遭到拒絕，只好與巴拉作一戰。卡拉的體力並不多，要戰勝她毫不困難。戰勝後，卡拉終於回復原來記憶，可是因精神過度而暫時暈倒，於是主角們便將她帶往宿屋中安養一下。返回道場，經過幾次中首腦戰後，終於來到第五層與達達對決。達達屬於火屬性，大家應以水屬性來攻擊他。他除了使出「剛力」反彈各人的物理攻擊外，還會增加攻擊的力量，玩者有需要時應作出防禦指令。戰勝達達後，大家一心以為事件終於到此得到了結，怎知幕後主腦原來是一個公仔，就這樣本話的最後一次戰鬥便正式開始。她的體力是眾多首腦中最多的一位，不但每回能自動回復HP20，而且更會令己方產生異常狀態的攻擊，若果沒有裝備對異常攻擊無效裝備的話，會比較困難一點。除此之外，雖然她屬於火屬性，但主要都是放出光屬性攻擊我們，對戰策略就是一方負責回復體力，一方負責使用魔晶石攻擊她，餘下二名則作物理攻擊。只要花點耐性和時間，就能將她置於死地。戰勝後，達達知道自己原來是被這個公仔迷惑著，而巴美娜亦終於取回所有記憶了。











魔晶石換取道具參考表

05 粒	龍の牙
10 粒	念の護符
15 粒	スチールアーマー（光）
20 粒	バトルナイフ（光）
25 粒	必殺ベルト
30 粒	ウルフプレート（光）
35 粒	マッスルシューズ
40 粒	先生のメガネ
45 粒	龍の瞳

登場敵人資料一覽表

樹屬性

名稱	獲得道具	盜取道具寶石
シザーガッシ	リカバ／リーフ X5	リーフ X5／水晶の砂
ワイルドスイング	W リーフ X3／旅人之証	W リーフ X3／星クのスーツ
グラスドラン	リーフン X4／W リーフン X3	リーフン X4／W リーフン X3

火屬性

名稱	獲得道具	盜取道具寶石
カラス	ヒート X5／知恵の靴	—
ゴルゴン	ヒート X5／ヒートン X4	ヒート X10／ヒートン X4
レッドバーン	W ヒート X10／兵士の戦斧	W ヒート X10／兵士の戦斧
ニードルキャット	ヒート X5／戦士のパッド	ヒート X5／戦士のパッド

水屬性

名稱	獲得道具	盜取道具
マッドロンゴ	アイス X3／小惡魔ベスト	アイス X3／小惡魔ベスト
サーベルクロー	アイス X3	—
ディゾルウ	アイスン X2／旅人のメット	アイスン X2／旅人のメット
クロノライウ	アイスン X6	アイスン X6／W アイスン X3
デビルオクトパス	W アイス X3／小惡魔の弓	W アイス X3／小惡魔の弓
死をよぶ翼	W アイスン X2／銀の羽根	W アイスン X2／銀の羽根
アイスソード	アイス X6／戦士のこて	アイス X6／戦士のこて
マッドトゥース	W アイスン X3／戦士のグローブ	W アイスン X3／戦士のグローブ
ブルーバーン	アイス X10	W アイスン X5／戦士のメット
ボトムパイク	アイスン X5／戦士のぼうし	アイスン X5／戦士のぼうし

光屬性

名稱	獲得道具	盜取道具
お化けカボチャ	リカバ	リカバ
ギガントミスト	W ライト X4／ライトン X5	
ヘビーボウ	W ライト X4／ライトイン X3	
不知火	ライト X3／戦士のはちまき	ライト X3／戦士のはちまき

中BOSS&BOSS

第七話

名稱	屬性	獲得道具	盜取道具
ガラガーラ	樹	獸の首輪	—
バクバク	水	アイス X15	—
ブチバク	火	旅人のこて	—
ダンシャーク	水	W アイス X15	—
トータラス	水	アイス亂 X10／W アイスン X10	アイス亂 X10
クラブドール	水	アイスン X10	ロングローブ
ラザーニ	水	W アイス X10	W アイス X10
ペンネ	光	W ライト X10	ライトン X10
ニョッキ	樹	W リーフ X10	W リーフ X10
レフィッシュ	水	W アイスン X10	シャープナイワ／ウインドボウガン
ダランベール	樹	W リーフン X15	混亂の護符
ケルビ	水	コメットハンマー	—
ケルビ腕？	水	アイスン X5	—
ケルビ足？	水	W アイスン X5	—

第八話

名稱	屬性	獲得道具	盜取道具
バーロ團員	火	ヒートン X5／忍びのはちまき	鋼鐵の本／忍びのはちまき
ボチ壹號	火	獸の首輪	獸の首輪／魔獸のベスト
マッシモ	火	W ヒートン X5	W ヒートン X5
コテイダー	水	アイスイン X10	萬象の指輪／ハイロングスーツ
炎のゲキ	火	W アイスン X10	W アイスン X10
鋼のゴウ	火	—	タフな首輪／必殺の首輪
幻のザン（影）	光	ライト X5／アイス亂 X5	アイス亂 X5／W ライトン X5
幻のザン	光	ライトン X10／W ライト X10	ライトン X10
カーラ	火	戦士のほこり	戦士のほこり
剛力のタタン	火	W ヒートン X10	W ヒートン X10
豪腕のタタン	火	ヒートン X10	ナイトソード
ドリンちゃん人形	光	W ライトン X10	W ライトン X10

武器、防具合成追加一覽表

武器

ハンマー系

名稱	攻擊力	組合
バスターハンマー	28	シルバーハンマー X スパイクハンマー
ゴールドハンマー	32	バスターハンマー X スパイクハンマー
コメットハンマー	36	バスターハンマー X ゴールドハンマー
プラチナハンマー	40	シルバーハンマー X ゴールドハンマー
魔獸の鐵槌	42	プラチナハンマー X コメットハンマー
？（7 級）	？	灰色犬のかなづち X ヤマネコのかなづち
？（6 級）	？	狼のかなづち X 狼のかなづち
？（9 級）	？	魔獸の鐵槌 X プラチナハンマー

弓系

名稱	攻擊力	組合
ゴールドボウ（7 級）	23	ヘビーボウ X シルバーボウ
ファイターボウ	26	ヘビーボウ X ゴールドボウ
プラチナボウ（7 級）	30	ゴールドボウ X シルバーボウ
スティンガーボウ	32	ファイターボウ X プラチナボウ
？（6 級）	？	怪鳥の弓 X 小惡魔の弓
？（6 級）	？	スティンガーボウ X プラチナボウ

ナイフ系

名稱	攻擊力	組合
クロウダガー（7 級）	26	スワローダガー X ピジョンダガー
プラチナナイフ	33	ゴールドナイフ X シルバーナイフ
？（6 級）	？	クロウダガー X（クロウ,ピジョン,スワロー）ダガー
？（6 級）	？	流星の短劍 X 星くずの短劍

ソード系

名稱	攻擊力	組合
ゴールドソード（7 級）	28	バスタードソード X シルバーソード
トンボ切り（7 級）	29	サムライの刀 X サムライの刀
魔獸の刃	31	バスタードソード X ゴールドソード
プラチナンード	35	シルバーソード X ゴールドソード
？（6 級）	？	プラチナンード X ナイトソード
？（6 級）	？	トンボ切り X（サムライ,足輕,無銘）の力

杖系

名稱	攻擊力	組合
青銅の杖	？	ちびた杖 X ちびた杖
シンプルな杖	？	ちびた杖 X 青銅の杖
鐵の杖	？	青銅の杖 X シンプルな杖
重い杖	？	鐵の杖 X シンプルな杖
使い魔の棒	？	コウモリの棒 X コウモリの棒
小惡魔の棒	？	コウモリの棒 X 使い魔の棒
怪鳥の棒	？	小惡魔の棒 X 使い魔の棒
？（6 級）	？	怪鳥の棒 X コウモリの棒

防具

スーツ系

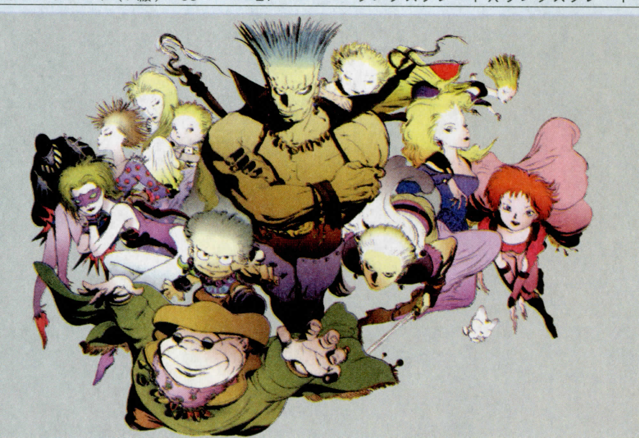
名稱	HP	防禦力	組合
ロングスーツ（7 級）	43	19	星ぼしのスーツ X つばぬのかたびら
ハイロングスーツ	58	21	ロングスーツ X つばぬのかたびら
？(6 級)	？	？	ヤマバトのかたびら X つばぬのかたびら

ローブ系

名稱	HP	防禦力	組合
スターローブ（8 級）	28	15	ベルベツトローブ X エンジェルクロス
つばめの服（8 級）	25	16	ベルベツトローブ X スターローブ
魔獸のベスト（7 級）	28	17	つばめの服 X スターローブ
ロングローブ	43	18	つばめの服 X 魔獸のベスト
ファーローブ	51	19	ロングローブ X 魔獸のベスト
ジュエルローブ	63	21	ロングローブ X ファーローブ

胸當て系

名稱	HP	防禦力	組合
ボクシープレート（7 級）	63	21	リンクスプレート X リンクスプレート



GAMEPLAYERS EXTRA

VOL.006



創造球會超級聯賽

創造球會特大號 創造J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

第一屆創造球會超級聯賽積分排名表

排名	隊名	積分	勝	和	負	得球	失球	得失球差
1	Dream Team	35	11	2	0	47	9	38
2	暴風隊	34	11	1	1	50	7	43
3	Wong Chak Hung隊	31	10	1	2	30	13	17
4	岡山BALLENA隊	27	8	3	2	43	9	34
5	世田谷隊	24	7	3	3	35	17	18
6	前進隊	24	8	0	5	20	16	4
7	CROSS OVER隊	23	7	2	4	32	15	17
8	無限大隊	17	5	2	6	22	33	-11
9	死神隊	15	5	0	8	22	26	-4
10	誇り隊	15	5	0	8	21	40	-19
11	小Marco隊	11	3	2	8	15	24	-9
12	CLOUD隊	6	2	0	11	8	52	-44
13	阿俊隊	1	0	1	12	2	40	-38
14	Marco隊	1	0	1	12	4	50	-46

創造球會 超級聯賽

DC PREMIERE LEAGUE

第七回賽果

對戰隊伍	賽果
誇り隊 vs 岡山BALLENA隊	(0－5)
Marco隊 vs 死神隊	(1－4)
阿俊隊 vs Dream Team	(1－7)
世田谷隊 vs 前進隊	(1－3)
CLOUD隊 vs Wong Chak Hung隊	(1－2)
小Marco隊 vs 暴風隊	(0－7)
CROSS OVER隊 vs 無限大隊	(0－3)

第八回賽果

對戰隊伍	賽果
CLOUD隊 vs 誇り隊	(1－5)
世田谷隊 vs Marco隊	(3－1)
死神隊 vs 阿俊隊	(1－0)
前進隊 vs Wong Chak Hung隊	(1－2)
岡山BALLENA隊 vs 暴風隊	(1－2)
CROSS OVER隊 vs Dream Team	(0－2)
小Marco隊 vs 無限大隊	(1－1)

第九回賽果

對戰隊伍	賽果
死神隊 vs 小Marco隊	(2－0)
前進隊 vs 阿俊隊	(1－0)
岡山BALLENA隊 vs Wong Chak Hung隊	(1－2)
CROSS OVER隊 vs 誇り隊	(6－0)
無限大隊 vs 世田谷隊	(1－1)
暴風隊 vs Dream Team	(2－2)
Marco隊 vs CLOUD隊	(0－2)

第十回賽果

對戰隊伍	賽果
死神隊 vs CLOUD隊	(4－0)
前進隊 vs 小Marco隊	(1－0)
Marco隊 vs Dream Team	(0－6)
Wong Chak Hung隊 vs 暴風隊	(0－3)
誇り隊 vs 無限大隊	(1－3)
阿俊隊 vs 岡山BALLENA隊	(0－9)
CROSS OVER隊 vs 世田谷隊	(2－1)

第十一回賽

對戰隊伍	賽果
死神隊 vs 世田谷隊	(1－3)
CLOUD隊 vs Dream Team	(0－6)
岡山BALLENA隊 vs 小Marco隊	(4－0)
CROSS OVER隊 vs 暴風隊	(0－3)
無限大隊 vs 阿俊隊	(1－0)
前進隊 vs 誇り隊	(3－2)
Marco隊 vs Wong Chak Hung隊	(0－6)

第十二回賽果

對戰隊伍	賽果
死神隊 vs Dream Team	(1－3)
前進隊 vs CLOUD隊	(2－0)
岡山BALLENA隊 vs 無限大隊	(5－0)
暴風隊 vs 世田谷隊	(1－2)
CROSS OVER隊 vs Marco隊	(5－0)
誇り隊 vs 小Marco隊	(2－1)
阿俊隊 vs Wong Chak Hung隊	(0－1)

第十三回賽果

對戰隊伍	賽果
死神隊 vs Wong Chak Hung隊	(0－1)
前進隊 vs Dream Team	(1－2)
岡山BALLENA隊 vs Marco隊	(5－0)
CROSS OVER隊 vs 小Marco隊	(1－1)
暴風隊 vs 阿俊隊	(3－0)
無限大隊 vs CLOUD隊	(6－3)
誇り隊 vs 世田谷隊	(0－7)

賽後超短報

想不到第一名的爭奪異常激烈，直到最後一回合，第二位的暴風隊和首名的Dream Team只差一分，而好不幸苦以2比1險勝的Dream Team終於登上冠軍的寶座，而等待著Dream Team的下一輪聯賽亦即將舉行，如果仍未參加的朋友，便千萬不要錯過最後的參賽機會，而下期將會有新的賽程預告和新一輪聯賽的參賽球隊名單，大家記得密切留意本聯賽的發展。

今期HIGHLIGHT賽事——暴風隊 vs Dream Team

這一場是絕對是一對世紀大戰，兩隊使出渾身解數，構成一場扣人心弦的精彩比賽，最終雖然只是和氣收場，但是對於最後的冠軍結果影響甚大，暴風隊正是因未能在此一鼓作氣把Dream Team 打倒，而在第十二回合不幸地敗給狀態不穩的世田谷隊，最終只取得第二名而已，以下讓我們一同看看第九回合「暴風隊 vs Dream Team」的精彩過程。

暴風隊陣容：

位置	年齡	球員名稱
GK	29歲	川口 能活
CDF	26歲	萩原 忠志
CDF	24歲	森崎 敬
SDF	25歲	都並 敏史
SDF	25歲	御廚 親典
DMF	24歲	不二田 庸輔
OMF	25歲	ラゴス 武威
OMF	27歲	ロクレイン
OMF	26歲	カンター（簡東拿）
FW	26歲	河本 鬼茂
FW	25歲	那智 清隆
FW	28歲	三浦 知良
MF	27歲	杉村 天佑
DF	25歲	齊藤 邦男
GK	22歲	グルマール

陣式：	戰術：	中場防守類型：	後衛防守類型：
4-4-2	中央突破	區域防守	清道夫



全體實力

基本能力：

一隊接近完美的球隊，無論是攻、守、體能以及陣式和戰術的理解度，所以基本上要找到同級數的對手幾近不可能，加上每名正球員也處於成長的高峰期，既擁有體能，亦不失經驗。



狀態：

大部分正選球員狀態也是「笑哈哈」，只有後衛「都並 敏史」例外，整隊狀態可說是非常好。



連攜力：

連攜力只屬一般，相信這亦是本隊的唯一不足之處。

Dream Team：

位置	年齡	球員名稱
GK	27歲	河本 龍將
CDF	24歲	マディアス（森馬）
CDF	23歲	萩原 忠志
CDF	33歲	井原 正已
DMF	25歲	与田 雅武
DMF	24歲	福西 崇史
OMF	32歲	小野 伸二
OMF	24歲	久保 嘉晴
OMF	26歲	中 孝介
FW	29歲	シャフチェンコ（舒夫真高）
FW	25歲	呂比須 ワグナー
FW	19歲	三浦 知良
MF	25歲	ラゴス 武威
MF	19歲	矢沖田 翔
MF	19歲	內海 功
DF	21歲	玖珂 次郎

陣式：

3-5-2

戰術：

左邊攻擊

中場防守類型：

正常

後衛防守類型：

自由人

全體實力

基本能力：

基本上，本隊的實力不及暴風隊，可是進攻球員的攻擊力和防守球員的防守力都非常的高，只要能分配角色得宜，要和暴風隊抗衡亦未必沒有可能，加上隊中正選有二名已達30多歲的一級球員，對於應付逆境有相當的幫助。



狀態：

全隊正選狀態都非常好，能發揮出正常以上的水準。



連攜力：

全隊的默契都非常好，特別是中前場，這方面遠較暴風隊優勝。

比賽實況：

球賽評述員：路過人小吉
天氣：晴天
中立球場：世嘉足球場

上半場實況

兩隊都派出正選陣容作賽，而暴風隊身穿藍白直間紋的球衣，而Dream Team則穿上白色為主的球衣。首先搶攻的是暴風隊，只見「ラゴス 武威」接應傳球由邊線引球推進，除中與「都並 敏史」做了一個漂亮的「撞牆」越過兩名防守球員，及後把球交給正在走位的「不二田 庸輔」，可惜「不二田 庸輔」未能成功把握機會取得入球。之後Dream Team的「福西 崇史」被「都並 敏史」的腳「勾跌」，只見球證豪不猶豫地拿出黃牌警告。大約二十分鐘左右，只見暴風隊一次簡單的小組突破，首先由兩名進攻球員引開守衛，然後由「河本 鬼茂」傳球給在禁區沒有被看守的「ラゴス 武威」，可是守門員的漂亮出迎挽救這一次危機。不到一分鐘，暴風隊的攻勢並未因多次失敗而停下來，這次由「河本 鬼茂」傳給後上助攻的「御廚 親典」，此時畫面突然一閃，只見面「御廚 親典」用後跟傳給遠柱的「ラゴス 武威」，而球著地後有急速的關係使後防亂了一會，最後「ラゴス 武威」在三名後衛形夾擊前把球送入網窩，暴風隊成功領先1比0。現年32歲的「小野 伸二」見形勢不對便有所行動，從中場截得傳球後，傳與「久保 嘉晴」，再傳給正在快速走位的「舒夫真高」，「舒夫真高」得球後馬上傳中，此時接應的「呂比須 ワグナー」並沒有貪功，把球傳與完全無人看管的「中 孝介」，合五人之力輕易射成1比1。暴風隊的「河本 鬼茂」和「那智 清隆」為了顯示霸者本色，先由「河本 鬼茂」盤球至禁區前不遠的地方，再傳與等待已久的「那智 清隆」，在「單刀」的情況下盤過守門員，然後射成2比1再度領先。本當以為大家會以2比1



完上半場時，忽然見正盤球的「中 孝介」踢球時出現閃光，他與「久保 嘉晴」不斷互傳至禁區前，再由「中 孝介」施以一記笠射，可惜中楣彈出，但是並不代表攻勢就此完結，只見有三人同時向球走去，分別是Dream Team的「久保 嘉晴」和「中 孝介」，以及暴風隊的「萩原 忠志」，正當Dream Team雙寶想把握機會施以一記雙人射球時，「萩原 忠志」先到把球踢走，不過球卻向球門飛去，此時，「不二田 庸輔」前來護空門，結果Dream Team無功而回，可是在上半場的補時階段，「舒夫真高」突然在左路接應界外球後暴走，沒有任何一名球員能追及他，最後只見盤過守門員射成2比2完上半場。

下半場實況

只見「ロクレイン」接應由「河本 鬼茂」開出的角球，以一記漂亮的「窩利」抽射射向龍門，但是表現出眾的「河本 龍將」又再一次挽救了Dream Team全隊，最後兩隊只能保持住上半場的結果而完結。

而今輪聯賽的得獎者名單如下：

頭獎： Chan Wai Chuen（1000元現金禮券）
二獎： 梁柏謙（精美禮品）
三獎： Wong Chak Hung（精美禮品）
註：本刊將會個別通知領獎方法及時間。
聯賽規則及參加辦法：

聯賽形式：

由現在起至2月25日會收集第二輪參賽者，如果有意參加的玩者可在報名時間內先來參加，詳情可參考報名日期及時間和報名方法。

報名日期及時間：

報名時間由現在起至2月25日，於下午2時至8時正。

報名方法：

參賽者需親自帶同記憶卡連球隊記錄到「灣仔洛克道33號福利商業中心7樓遊戲誌」或「灣仔道128－150號日本街商場Dreamstore」登記，參賽者需要留下姓名、聯絡電話、身分證的頭五個號碼（連英文字在內）、球會記錄和球隊名稱，而留下記錄的方法可以選擇留下記憶卡或只留下球隊的記錄。

獎品：

當每個球季結束時，超級聯賽的冠軍可獲1000港元，而亞軍和季軍皆能獲得精美禮品，此外每個球季結束時亦會頒發多個特別獎項予表現突出之球隊。

備註：

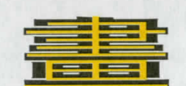
已登記的參賽者可以在每季報名時，親自帶同記錄前來更新球會資料乙次（但必須是同一隊球隊）。

參賽規則：

1. 外籍球員只可以有三人在正選陣容中
2. 球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改（例如使用金手指等）
3. 如發現違反任何聯賽規則的參賽球隊，將會立即取消參賽資格



夢





畫評：竹日末子
雜工：J.J

上期因為特別原因令夢畫廊暫停了一期，在此先向各位說句對不起。

DC 的停產雖然令不少 SEGA 支持者感到十分遺憾，但似乎這無損大家對 DC 的支持，PSO 的 SERVER 內隨處可見香港的玩家，就連投稿畫廊的人亦多了以 PSO 為題材的，大家一起繼續努力吧！



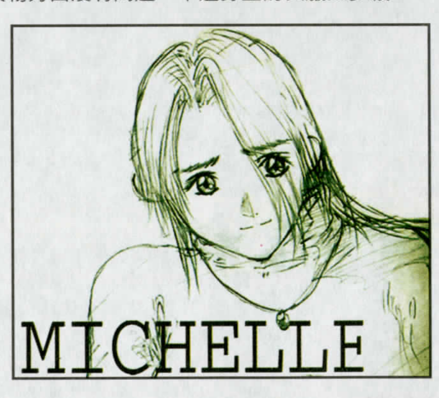
Pink evil

很高興又收到你的作品，今次這幅作品比前好多了，整體上很完整及豐富，上色沒大問題，而人物的比例亦很正確，只是略覺右手的表現不太好。此外如果兩張細圖的框線改用較深的顏色，可更突出，而「PSO」的字也可以加粗一點，令它更明顯。



LETTER

很漂亮的女孩子啊，還有點像「美樹木晴彥」人物的感覺。人物方面沒有問題，不過身上的衣服太少紋履，看上去有點像沒有穿衣服的感覺，要多留意。此外背景太單調，陰影部份亦覺不足，希望下次會收到閣下更出色的作品。



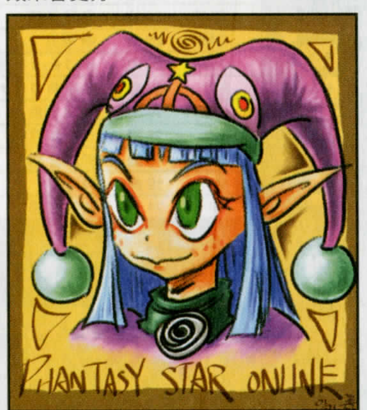
AREIOS

每次也收到你們的作品，所有的稿費也快被你們取去了。今次這幅同樣是很一幅出色的作品，整體上沒有什麼大問題，人物比例正確，背景也很豐富，不過人物的衣服陰影度對比不足，看上去不太明顯，要小心。



流星人

很有趣的作品，人物的樣子很可愛，用臘筆去畫線很有味道，上色技巧也不錯，而背景跟人物也很相配。不過覺得「Phantasy Star Online」的字如果加粗一點，或是不用手寫的方法去寫，效果會更好。



投稿須知

1) 本刊歡迎各類型畫稿，唯畫稿大小不得超過 29.7cm╳21cm（A4 SIZE），而 CG 畫稿則以 500K 以上之 JPG 圖為佳
2) 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話
3) 本刊每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵
4) 所有畫稿請寄往**『香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPDC》』**，CG 畫投稿則可 E-MAIL 往

jjwong@gameplayers.com.hk

alex aska

人物方面沒有大錯誤，不過右面那個男子的雙腳比例有點問題，看上去分不清那隻是左，那隻是右，以他站的角度應該是右腳比左腳長的。標題字「Pocket Biscuit Online」的效果做得很好，如果加上一個宇宙或深色的背景及為人物加上影子，會令作品更出色。



By 無責任主持人‧金



辯論壇

辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下辯論題目，之後讀者可以把自己的意見寫下，字數為150字以上（不設上限，視乎你有沒有理據），之後請郵寄至「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓GamePlayers DC收」信封面請註明「辯論壇」，或是Email到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，最具代表性的信將會刊登在本論壇之上，而我們每期更會從正反雙方各選出最好的一篇文章，送上小小稿費以作鼓勵，請大家踴躍參加！

今期的辯題是「SEGA在香港開設Sever，DC Online會對本地PC Online遊戲界帶來衝擊」，以下是一些讀者的來信。

正方

親愛的主持人：

本人認為SEGA退出主機市場全力投入軟件開發，絕對是一個明智的決定！以下是支持小弟這結論的一點理由，希望和大家交流一下：

1.由於SEGA兩部次世代主機─Saturn和Dreamcast都未能取得主機市場的一定佔有率，而且竟然只敗於「一」部主機之下─Playstation (Playstation 2還未有真正發力呢！)，這是一個笑話之餘亦迫使SEGA停止開發，因為開發硬件是一項長遠而鉅大的投資，在這方面過往已蝕了大本，如果再勉強死撐的話恐怕終有力有不繼的一天，而結局將會是倒閉收場，所以為免這日來臨，SEGA提早退出硬件市場，改投收入較為可觀及穩定的軟件市場，對該公司絕對有百利而無一害。

2.SEGA一向有開發遊戲，而且很多都深得人心，除了Sonic是經典作品外，莎木更是前所未有的創意，Seaman則走奇異另類的路線，還有Jet Set Radio類的消閒作品亦有一定的吸引力，因為他們真正以遊戲起家，對於玩家的要求和興趣都非常了解，所以如果全力投入軟件開發的話，對於我們一眾玩家而言絕對是一件好事(不太自私吧！)，而SEGA方面亦能取得可觀的收益，可謂「一家便宜兩家著」呢！

當然本人並不排除SEGA在軟件市場招攬到一定支持者後，繼續開發主機這個做法，而這亦未嘗不是好事，因為這樣做的最後受益者亦是一眾玩家們。

祝 貴刊銷量步步高昇

驚無命 敬上

反方

主持人：

小弟認為世嘉退出主機市場，改為全力投入軟件開發中是一個不智的決定，以下是我一點點的見解，希望能夠得到各位的認同：

1.隨著世嘉退出硬件市場，Sony的Playstation和Playstation 2亦正式獨霸主機市場，雖然不久將來還有Xbox和GameCube，但市期對它們的期待並不太高，所以除非有驚人的突破，否則亦難逃淪落為二線主機的命運，這個「一機獨霸」的情況其實對玩家並沒有好處，因為在缺乏競爭的市場之內，跟本不會預見一個健康和良好的發展出現啊！

2.而世嘉本身雖然今天能逃避主機的戰場，但在失去自己平台的支持下遊戲聲勢必會大減，而且更有「寄人籬下」的感覺，繼而對遊戲的評級相信亦會下降，所以世嘉妄想單以軟件來支持公司的壽命跟本是妙想天開。另外還可能有敵對公司加以打壓，這樣一來更不能希望有翻身之日。

世嘉這次轉營似乎是要維持「世嘉是一間遊戲公司」這句話，但失去主機的世嘉不是已經變了質嗎？勉強支撐只會有「獻世」感覺，不過隨著投軟件市場動作，相信世嘉亦會在不久將來消失在遊戲界之內，雖然本人亦不希望事情會如此發展，但該公司似乎正向那方向進發呢！

祝 貴刊暢銷全球

小路寶 上

在刊登過讀者珍貴的意見後，今期的辯論亦告一段落，下期的辯題將會轉換為「**SEGA退出主機市場，全力投入軟件開發是一個明智的決定！**」，各位可以把自己所持的立場和理據寫下，再郵寄或Email有關地址即可。最後請大家多多支持！

今期首選

活潑可愛☆步繪美

發行/生產：VICTOR ENTERTAINMENT
全2卷，第一卷預定3月7日發售，售5800圓

TEXT:綿羊大王







繼《魔法少女紗紗美》與《百變少櫻MAGIC咭》之後，動畫界再有新一套可愛魔法少女動畫。今次動畫主題創新突破，題材帶熱血，有戰鬥，有異形，也有威風淋淋的機械人，在魔法少女世界來個大騷動。

新感覺新世紀魔法少女動畫

天馬行空是該套動畫的製作宗指。有別同類型動畫，第一卷中，故事才剛開始，本來在父母庇蔭下幸福生活的步繪即被異形毀掉美好家庭，喪失雙親，變成可憐的苦海孤雛，在好友「我我守 雙葉」家中寄居生活。

命運自有安排，「我我守」家原來是正義的地球防衛家族「Earth Sisters」，每位都擁有特殊超能力，步繪美也隨生活成為地球防衛家族其中一名成員，化身《絕對地球防禦主義獵人•魔法少女活潑可愛☆步繪美》跟異形作戰。

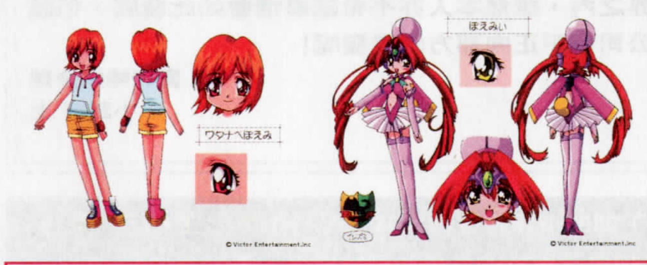
胡鬧少女大作戰

開朗活潑步繪步成為家庭成員後，「我我守家」的家庭生活更見胡鬧。七名奇趣大姐姐組成的地球防禦家族必將引發極多趣事，加上奇幻魔法與異形們及他們的熱血戰鬥鐵甲人，動畫必定令你拍案叫絕。

☆步繪美小秘密☆

是次Victor創作意念其實全源於一套實驗動畫《Excel Saga》，活潑可愛☆步繪美是該套動畫內的電視節目，Victor見題材不俗，於是將之重新製作，便成為《活潑可愛☆步繪美》，意念十分創新。

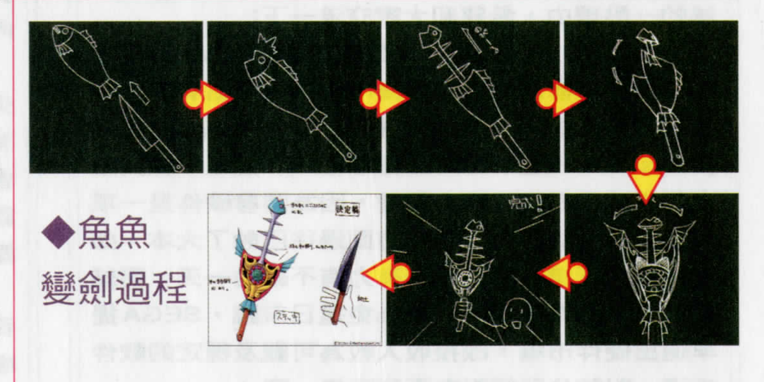
至於動畫聲優方面，陣容可謂位位皆星，有今井 有香、三石琴乃、南央美、川上 とも子、こおろぎ さとみ與及久川 綾等等，陣容鼎盛。



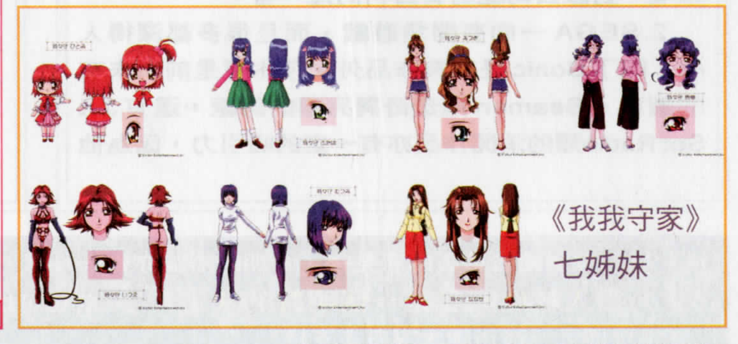
◆魔法少女《渡邊 步繪美》

小學4年級生，雙親致力保護地球，意外地不幸被異形殺害，在「我我守」家寄居。性格開朗，不受別人恩惠。莫名奇秒地，步繪美不斷重申自己姓「小林」，十分奧妙，再者，她又稱身邊的飛魚為「爸爸」，令人十分擔心。

有關她身邊的飛魚，那是她變成的法寶，飛魚可變身成為神兵武器，十分成愛。



◆魚魚變劍過程



《我我守家》七姊妹

動畫 Guide

TRIGUN

繼上前為大家介紹《Cowboy Beebop》，今期我們再為大家獻上一套同類型神槍動畫《TRIGUN》。

懸紅600億《惡魔之子VASH THE STAMPEDE》

紅色的長袍加、迷彩的眼鏡和長直的金髮，三種特徵合起來是惡魔之子「Vash」的標記。伝說中，他是災害的根源，所到之處無一幸免，幾乎寸草不生，有綽號「人類颱風」。伝聞夜空中月球上的顯然而見的大坑洞就是他當年所為，人類也因為他所行而被逼移居現在生活中的荒蕪星球⋯

其中，保險公司受容最為嚴重，於是委派職員「美莉」與「美莉露」調查危險人物「Vash」，迎訂以後的受保方計。戰戰兢兢的，一對可人兒遇上「Vash」後卻發覺並不是那麼回事，「Vash」是一個開朗，不過稍帶好色輕佻，往往能在危機時化險為夷的奇怪槍手，而且他絕不殺生。「Vash」，真的是惡魔之子嗎⋯?

以笑容掩蓋悲傷的男兒Vash

身處荒蕪的沙漠世界，人類為求活命不擇手段。每個市鎮，城市到處都是罪案，有自私的侵略，也有相對地為保護至愛至親的，盡是人性表現。每個單元故事當中，透過保護弱小，了解犯案者並善其身，Vash都表現出他善良的一面。遺憾地，問題在於他所幹的總為人所誤會，又或者受奸人所害，久而久之，他已成為其他人心目中的《惡魔之子》。

故事內，隨著「Vash」遇上「美莉」、「美莉露」及背負著十字架武器庫的槍手神父「狼特」，「Vash」的身世將漸漸明朗。

超英氣《Vash》?!

你們最初可別看「Vash」挺英氣的，其實他大部時候則是嬉皮笑臉，只管美人當前，沒有一刻認真。但到達故事中段，你們才會知道那可能是「Vash」為舒緩心頭上一點孤寂而自欺欺人的舉止。基本上故事初期以諧趣為止，待中段開始，讓觀眾了解各人物以後，故事一下子進入高潮，劇情也算精采。

綜論《TRIGUN》亦是近年一套類型善有的有趣動畫，人設和故事都在水準以上，可謂是一套消閒的好讀物，保證各位讀者會覺得物有所值。

精選動畫時間表

(2月21日至3月6日)

星期一至五

無線電視翡翠台

時間	節目
06:00	新蜘蛛俠
09:15	至Net小人類(重播)※連「小魔法變變變」
10:00	多啦A夢(重播)※3月2日起轉播新節目
10:15	Boom Boom彈珠人(重播)☆
15:10	超人迪加(重播)☆
15:40	蘋果串燒樂園
16:20	至Net小人 類連「小魔法變變變」
17:05	超級小黑咪(奉星期一、三、五)☆☆ /福星大咀鳥(奉星期二、四)☆
01:15	吹波糖危機2040(逢星期四)☆☆
凌晨	名偵探柯南01:00後播放，每天時間不定，請自行留意公報

亞洲電視

時間	節目
16:00	小露寶☆
16:30	乞嚏小子
17:25	女神候補生☆☆

無敵車神由2月24日起逢星期六、日下午17時30分播映

周末

無線無視翡翠台

時間	節目
09:30	斑點狗歷險記
09:55	安妮記趣
10:20	小魔女Do-Re-Mi☆
10:50	YO!我係馬騮精(重播)
11:20	百變小櫻MAGIC咭(重播)
11:55	少女革命☆☆
16:00	機甲小寶
16:30	夢幻戰隊
17:30	大食懶茄菲貓(重播)(賽馬日改延至17:50分播放)☆
18:00	忍者亂太郎(重播)
02:30	熱門小馬(重播)賽馬日暫停播放☆

亞洲電視

時間	節目
09:30	鬼馬黃巴士(重播)
10:25	超級蜘蛛俠(SPIDER ULTIMATE)
17:00	2月24日起播放殭屍妹捉妖
17:30	地球守護者※2月24日起轉播無敵車神(重播)
22:30	頭文字D☆☆

週日

無線無視翡翠台

時間	節目
06:00	新蜘蛛俠
09:00	魔法陣咕嚕咕嚕
09:30	勇者警察☆☆
09:55	機動戰士0083☆☆
10:25	數碼戰隊
15:00	新編伊索寓言
15:30	中華一番(重播)※賽馬日暫停
16:00	機甲小寶(重播)☆※賽馬日暫停
16:30	夢幻戰隊(重播)※賽馬日暫停
17:00	迷你愛神(重播)☆※賽馬日暫停
17:30	大食懶茄菲貓(重播)☆※賽馬日改延至17:50分
17:50	時空小偵探※賽馬日暫停

亞洲電視

時間	節目
09:30	鬼馬黃巴士(重播)
10:00	相聚一刻☆
17:00	2月24日起播放殭屍妹捉妖(重播)
17:30	BB與我※2月24日起轉播無敵車神
23:50	遊戲王☆☆
00:20	金田一少年事件簿☆☆

※所有節目播放時間以電視台最新公報為準

※所有節目播放時間以電視台最新公報為準

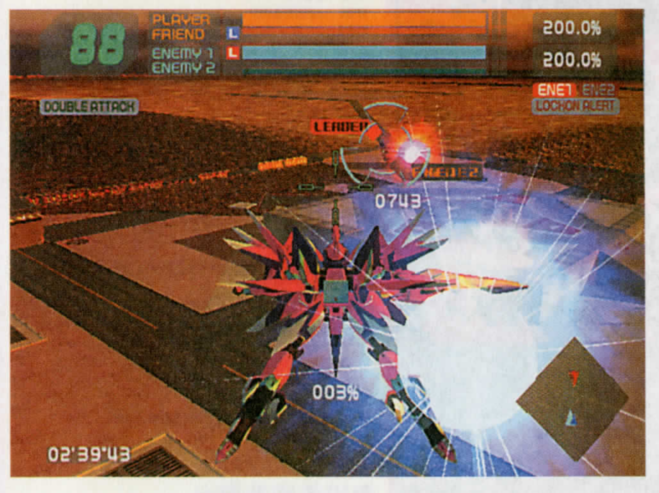


AOU 2001 AMUSEMENT EXPO 前奏



全日本娛樂設施營業者協會連合會（ALL NIPPON AMUSEMENT MACHINE OPERATOR'S UNION），一個主要促進日本娛樂設施健全地發展，提高娛樂設施於日本社會上的地位而成立的組織，其中每年年初舉行的AMUSEMENT EXPO，更是推動娛樂設施發展的一大活動。

至於今年的AMUSEMENT EXPO，將於二月二十三（星期五）至二十四日（星期六）舉行，會場與往年同樣是千葉市美濱區中瀨的幕張MESSE（日本CONVENTION CENTER）2・3 HALL，由於第一日為BUSINESS DAY，所以只會接受邀請人仕入場，第二日則為一般公開日，歡迎業內人仕到場參觀。雖然今次的參展商比去年下降5％，而且除了CAPCOM、彩京、PCCW JAPAN（前稱JALECO）相繼缺席之外，KONAMI方面也單純以子公司KONAMI MARKETING的名義參展，不過由於今年展覽將會破天荒地展示一系列與業務用關連的家庭用遊戲，加上多款傳聞中的作品也會首次向外界發表，令到內容方面絕對不比往年遜色。

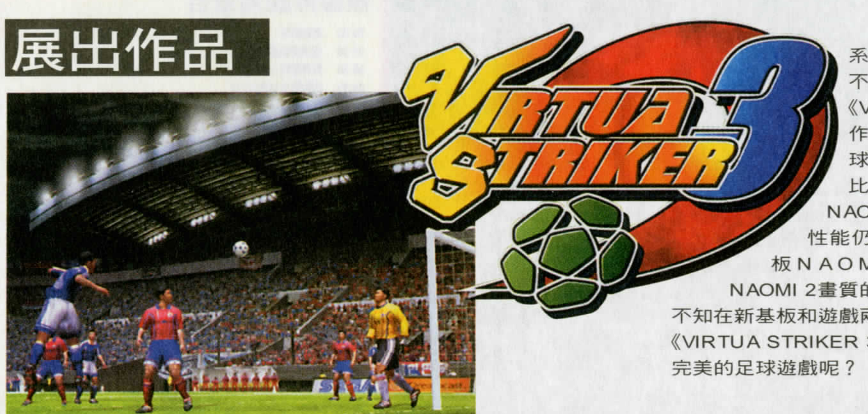


SEGA



SEGA每年也是AMUSEMENT EXPO中最受注目的廠商，今年似乎亦不例外，其中除了會展出新一代基板NAOMI 2的旗艦作品《clubkart EUROPEAN SESSION》、《WILD RIDER》和《VIRTUA STRIKER 3》之外，更會首度公開《Virtua Fighter 4》的最新映像，加上開發如火如荼的《CYBER TROOPERS 電腦戰機VIRTUAL-ON "FORCE"》，以及AMUSEMENT VISION、SQUARE合力炮製的神秘遊戲，也極有可能於今次展覽中發表，所以單看牌面SEGA已經可謂獨領風騷。

展出作品



演出方面可謂無懈可擊的足球遊戲《VIRTUA STRIKER》系列，雖然在短短幾年之間，推出過數之不盡的改良版本，不過依然無損遊戲的受歡迎程度，然而，距離前作《VIRTUA STRIKER 2 ver.2000》的一年之後，系列的最新作《VIRTUA STRIKER 3》終於發表，而且開發平台更由球員處理能力方面比較遜色的NAOMI，轉移陣地至性能仍未見底的後繼基板NAOMI 2之上，向NAOMI 2畫質的最大極限挑戰，不知在新基板和遊戲兩者的配合之下，《VIRTUA STRIKER 3》會不會成為最完美的足球遊戲呢？







由《FINAL ARCH》(《DYNAMITE BASEBALL》前身)原班人馬WOW ENTERTAINMENT製作，能夠提供四名參賽者同時進行的哥爾夫球遊戲《DYNAMIC GOLF》，遊戲以球員和細微表現為賣點，其中更會滲進各種不同的技巧，務求達至最真實的表現效果。





namco

比起SEGA，namco方面的攻勢其實也毫不遜色，除了焦點作品《Vampire Night》之外，更有賣座保証的《Mr. DRILLER G》、《太鼓之達人》，加上一系列獎品遊戲《HAPPY DOOR》、《PYRAMID MYSTERY》，以及藤本綾的小型座談會和《Mr.DRILLER G》比賽，令到namco方面絕對不容忽視。





◆傳聞已久的《鐵拳4》、《SOUL CALIBUR 2》，以及與CAPCOM合作開發的《BIOHAZARD FIRE ZONE》最後會否參展？

Vampire Night

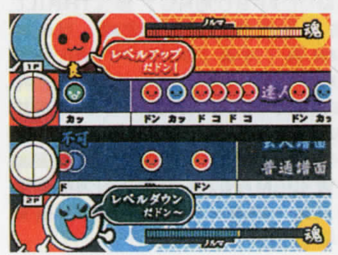
正所謂世界上沒有永遠的敵人，即使立場不同，也會有同一陣線的情況，《Vampire Night》就最能夠証明這點，遊戲由namco、SEGA和SEGA的子公司WOW ENTERTAINMENT(前稱第一SOFT研究開發部)三間製造商共同開發的GUN-SHOOTING GAME，採用PlayStation 2互換性基板SYSTEM 246製作，形式與SEGA《THE HOUSE OF THE DEAD》系列完全一模一樣，預定三月推出。







去年於38th AMUSEMENT MACHINE SHOW中備受注目的《太鼓之達人》，其實是namco獎品遊戲(PRIZE GAME)《大漁太鼓337拍子》的大型機體版本，除了採用太鼓型的輸入裝置之外，選擇的曲目也更多元化，由民謠以至動畫的主題曲也一應俱全，完全切合重視傳統文化的日本人。



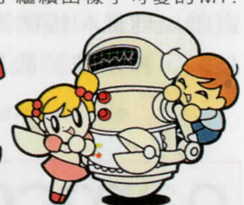






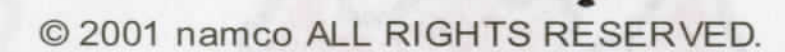
標榜簡單操作的智力動作遊戲《Mr. DRILLER》，繼去年夏天推出的續篇《Mr. DRILLER 2》之後，由於反應熱烈，所以namco方面決定乘勝追擊，推出最新的改良版本《Mr.DRILLER G》(Mr.DRILLER GREAT)，除了繼續由樣子可愛的Mr. DRILLER和堀進擔綱演出之外，今次更加入幾位完全不同能力的新角色POCHI、掘當、掘退藏和HOLINGER，加上全新製作的版面和模式，保証絕對不會令到各位支持者失望！







明顯與KONAMI《GACHA GACHA CHAMP》對著幹的《GAHAHA·一發堂》，除了同樣以迷你遊戲為主，更同樣採用兩枝ANALOG STICK操作，令到誠意方面非常受人質疑。





KONAMI MARKETING

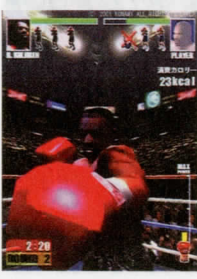
KONAMI近年於AMUSEMENT EXPO的宣傳重點，也會放於音樂體感遊戲身上，今年相信也並不例外，展出作品名單仍然以音樂遊戲續篇或改良版本居多，除了《beatmaniaIIDX 5thstyle》、《KEYBOARD MANIA 3ndMIX》、《pop'n music 6》、《Dance Dance Revolution 5thMIX》、《Dance Maniax 2ndMIX J-para》、《GUITAR FREAKS 5thMIX》及《drum mania 4thmix》七款《BEMANI》系列新作之外，還有《MOCAPBOXING》和《THRILL DRIVE 2》兩款模擬體感遊戲。另外，KONAMI為了宣傳《GUITAR FREAKS 5thMIX》、《drum mania 4thmix》和《KEYBOARD MANIA 3ndMIX》的新連結系統「MULTI SESSION」，KONAMI特地準備一個DEMO PLAY體驗會，而且更邀請到負責《BEMANI》系列作曲和演奏部份的製作人員，表演一場拉闊音樂會，確實非常之吸引。



展出作品

MOCAPBOXING

採用寫實描繪(DOCUMENTARY TOUCH)技術製作的拳擊遊戲《MOCAPBOXING》，遊戲配備了《THE 警察官 新宿24時》的視點追蹤CENSOR系統，能夠準確無誤地感應玩者的一舉一動，除了可以反映拳手在遊戲裏面的實際視點之外，更可以作出迴避各種行動。







TAITO

近年開始處於減產階段的TAITO，雖然今次的主力明顯放在採用TYPE-ZERO基板開發的《STUNT TYPHOON》身上，可是也並不表示TAITO忽略G-NET方面的用戶，相反，TAITO更會展出與匠（TAKUMI）合作開發的射擊遊戲《NIGHT RAID》及《蒼天龍》，令到場面不至於冷清……

展出作品

STUNT TYPHOON

繼《BATTLE GEAR 2》之後，TAITO雖然又再次推出以駕車為題材的遊戲《STUNT TYPHOON》，不過今次各位要扮演的，則是拍攝飛車場面中的無名英雄「替身」，所以遊戲要求的駕駛技術，絕對下於TAITO以往任何作品。







匠（TAKUMI）進軍TAITO G-NET的第一炮，可惜系統與《GIGA WING》系列和《～HYPER SOLID SHOOTING～MARS MATRIX》幾乎同出一轍之作……

TECMO

《DEAD OR ALIVE 2》的成功，無疑令到TECMO在業務用市場，再次重振雄風，不過其他方面的投資似乎大大地下降，在參展作品裏面，《MONSTER FRAM JUMP》和《GALLOP RACER 5》，明顯為了三月推出的家庭用版本率先進行宣傳，至於《IMPACTION》和《ARCTIC THUNDER》則是代理MIDWAY方面的作品，吸引力自然與其他參展商比下去。

ARUZE

身為SIGMA、SETA、SNK控股公司的ARUZE，在去年38th AMUSEMENT MACHINE SHOW中還低調地以SNK的名義參展，今年已經名正言順參加，除了意味ARUZE新的開始之外，更是擴展業務用市場範疇的第一步。至於展出作品方面，主力相信仍是一系列賭博式遊戲（MEDAL GAME），其次則是籌備已久的動作遊戲《Nightmare in the Dark》和剛於早前公布的《戰國伝承2001》。另外，為了隆重其事，ARUZE更特地邀請了偶像組合TATI及性感偶像乙葉到場為新製品進行宣傳，實行明星效應，雙管齊下。

展出作品

戰國伝承2001

闊別八年的動作遊戲《戰國伝承》，終於在二零零一年的今日，推出系列的最新作《戰國伝承2001》，遊戲除了繼承前作的變身系統之外，今次更可以提供四人同時進行，完全針對市場上的需要。

Nightmare in the Dark

早於去年SNK PRIVATE SHOW和38th AMUSEMENT MACHINE SHOW中展出，由SNK子公司ELEVEN和GOVERNING製作的《SNOW BROS.NICK & TOM》式動作遊戲《Nightmare in the Dark》，以中世紀的歐洲為背景，雖然新意方面可謂欠奉，不過遊戲終歸也是MVS（NEO GEO）最新（最後！？）的作品，所以仍然一值各位留意。

※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本，推出日期以日本方面的時間為準

PS2

的GT3距離推出的日子已經漸漸迫近，不過除了GT3外，METAL GEAR SOLID2亦是一個令人期待的作品，而且相信不少朋友購買PS2的原因亦是為了這個作品，而本刊亦得到這兩個遊戲的體驗版，就等小弟為大家詳細報導下這兩個體驗版的內容啦！

主持人：亮

GRAN TURISMO 3

發售日期逐漸逼近！

雖然遊戲的推出日期由原本的2月延期至4月，由於GT3的延期，導致專為GT3而設的軚盤亦不能準時推出，不過當玩家看到遊戲的畫面後，相信對此作的期待是不會有半點減退的。雖然遊戲是作出了延期，但其開發度已經到達85%，加上遊戲的像真程度亦令人無話可說，到了正式推出時，相信找到到半個不購買GT3的藉口。

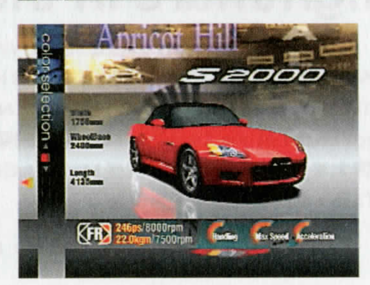
發售商：SCEI
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：4月發售預定
PS2/RAC／對應GT Force

體驗版內容：

在體驗版中可選用的車款共有三款，分別是HONDA的RAYBRIC NSX、S200和FORD的MUSTANG SVT COBRAR，而賽道就只收錄了Trial Mountain可供試玩。







Trial Mountain一遊



1.各車正在整裝待發……



2.經過幾個彎位後便會進入一條隧道。



3.接著便會到達一條直路，在左右兩旁更有很多的樹木呢！



4.這個急彎都需要一定的技術才能順利通過。





5.過了這個彎便可回到終點了！

畫面相當細緻！

雖然這個體驗版是較為早前的開發版本，因為一些細微的部份還未完成(例如是地上的沙塵)，但從這個版本中已可看到畫面十分細緻，無論是車身(車身可反映出周圍的景物)或是背後的景物（就連在賽道旁的膠粒和熱氣都可看見)，「狗牙」更是甚少出現（差不多沒有），所以GT3絕對有機會成為最強的賽車遊戲。

而操控方面亦相當不俗，由於GT系列一向是以像真為賣點，故此難度方面是比其他賽車遊戲較高的。REPLAY畫面亦是非常漂亮，像真度同樣都是很高呢！

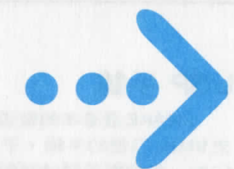




◆這便是上集PS版GT2的畫面！







發售商：KONAM
售價：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：2001 年發售預定

STORY

故事是發在上集的3年後……地點是George Washington Bridge，一名男子從橋上飛躍而下，並以敏捷的身手跳上一艘TANKER上，這名男子正是SOLID SNAKE。潛入TANKER的目的是要找尋戰略用的戰鬥坦克METAL GEAR的消息，由於從消息得知美國利用這艘偽裝的TANKER來運送METAL GEAR。而SNAKE便是依照OTACOM（上集的天才博士，擅長發明新兵器）的指示追蹤到這裏。不過，就在這時，在甲板上出現了一群不明的部隊，他們將船上的船員全數殺死後，更將TANKER佔據。這批部隊的手上更是拿著AKS-74U步鎗，更有一名俄羅斯人在後方指揮著他們。到底他正在進行甚麼計畫呢！莫非是為了METAL GEAR……而故事的序幕亦由此展開……

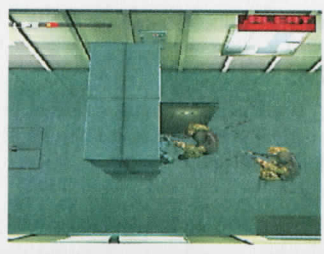
另外，有一名男子在直昇機上看一直看著SNAKE的一舉一動，但他與SNAKE又是甚麼關係呢！

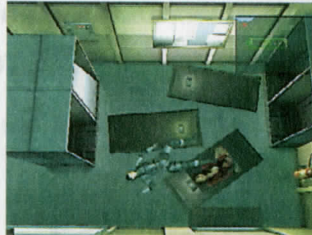
MODE

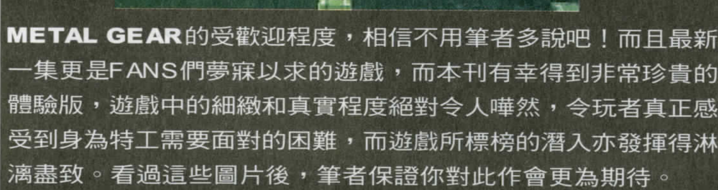
在體驗版中共有四個模式可供選擇，分別是NEW GAME、OPTION、PREVIOUS STORY和SPECIAL。NEW GAME當然是進入遊戲，進入後便可選擇難易度，由VERY EASY至VERY HARD，而VERY HARD便是只要被敵人發現便會立即GAME OVER，所以要利用這個難度去完成遊戲絕對不是易事。接著便可選取RADAR的出現與否；（上集已存在的系統，亦可稱為回避系統，當被敵人發現後，右上方便會出現ALERT一字，而且右上方的地圖更會變成紅色，這時敵人的防守意識是最高的，直至右上方變成EVASION和CAUTION才會較為安全。）OPTION是可調較遊戲的設定；PREVIOUS STORY是參考上集的故事；最後便是SPECIAL，玩者在這裏可得悉每一種在遊戲中所需的技巧。





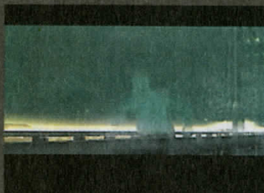


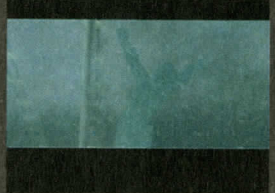


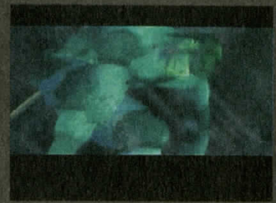


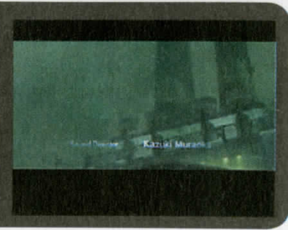
METAL GEAR的受歡迎程度，相信不用筆者多說吧！而且最新一集更是FANS們夢寐以求的遊戲，而本刊有幸得到非常珍貴的體驗版，遊戲中的細緻和真實程度絕對令人嘩然，令玩者真正感受到身為特工需要面對的困難，而遊戲所標榜的潛入亦發揮得淋漓盡致。看過這些圖片後，筆者保證你對此作會更為期待。



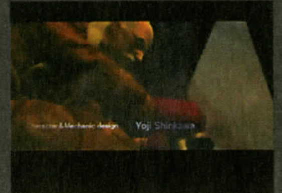
















WEAPON



USP 手鎗

SNAKE最基本的裝備之一，是一支9MM口徑的手鎗，子彈的上限是13粒，但缺點是開鎗時所發出的聲響太大，很容易會吸引到敵人的注意。



CHAFF GRENADE

主要是用來擾亂電子儀器的接收，由於某些地方會設有非常多的監視器，故此仍有一定的作用。



STUN GRENADE

可令敵人短暫失明，被多名敵人圍攻時使用就最好不過。

新增 WEAPON

M9 麻醉鎗



今集新增的武器，亦是一開始遊戲時唯一的武器，用法與使用USP手鎗的一樣，但特點是能將敵人麻醉，以便通過一些守衛森嚴的通道，再配合滅聲器使用便會得到更佳的效果，但要留意因每人的體質都有所不同，故此有的可能需要兩至三發才可。（呵呵，不過只要是擊中要害的話，無論健碩與否都會立即暈倒！）

ITEM

RATION

軍人用作補充體力的糧食，若裝備後當體力被扣盡時便會自動作出回復。



TOBARCCO

香煙的用途主要是用來觀看紅外線，但使用時體力會急劇下降，吸煙果然是危害健康……

DIAZEPAM

上集主要是使用狙擊鎗時才服用，服用後可減少手震的出現，但在體驗版中並沒有太大的用處……

SCOPE

用作遠距離偵察的儀器，並具有「ZOOM-IN」和「ZOOM-OUT」的效果，可透過SCOPE來觀察在遠距離的敵人。



BOX（DRY）/ BOX（WET）

用作偽裝的一個紙盒！絕對「好使好用」，但要注意在適當場合使用才能發揮功效。



新增 ITEM

V SENSOR

裝備後，當敵人接近時手掣便會發出震盪，從而提醒玩者要作出戒備，亦可透過它來得知與敵人的距離。



BANDAGE

止痛劑的用途十分大，除了可停止流血所帶來的傷害外（若不止血的話，HP便會一直下降，），更可減少被守衛發現的機會。

SNAKE 的新動作

在今集中，SNAKE 亦追加了不同的動作，令SNAKE 更為靈活。

1.最有用處的，當然是「主觀視點」，由於可利用ANALOG來調較攻擊的位置，故此攻擊敵人便會更容易和準確，就連赤手空拳都可在主觀視點使出，就算是蹲下和爬行時都可使用，只要按著R1 再加上□或○便可。



2.「前滾翻」，除了可加快移動的速度來避開守衛的監視，而作出前前滾翻時更可推開敵人，故亦可作突圍之用，只要在前進時按╳便可。

3.「ELUDE」，SNAKE 可抓住欄杆邊來避開敵人的追捕，只要在貼住欄杆時按△便可，若按╳便可回到地面，但要小心若是距離地面太高的話，SNAKE 是會受到傷害的。

4.「窺探敵人」，在牆邊時按L2 或R2便可窺看對手的位置。

5.「準備射擊姿勢」，只要倚著牆邊時按□便可立即轉身攻擊敵人。

6.「擊破監視器」，只要利用手鎗便可擊破監視器。

7.「爬過障礙物」，只要在任何障礙物前按△便可。

8.「移動敵人」，只要敵人被打暈、麻醉和被殺死後按□便可。

9.「以士兵作為人質」，只要待士兵被打暈或麻醉後便可按□便可。（但只限前方）

















AI 的進化

今作的 AI 無疑是比上集更為出色和聰明，他們懂得透過血跡和腳印來追蹤玩者的位置，當他知道玩者是備有鎗械時更會利用防護盾作出防禦。另外，上集由於同一個版面中最多只有兩名守衛攻擊玩者，故此很容易便可避開他們的追捕，但是到了 PS2 版就有天壤之別了，守衛不但多而且還懂得要求增援，而上集經常使用的勒勁，在今集中只限在敵人背後而他又看不見你的情況下方能使出。所以玩者若抱著個人英雄主義的話便會很容易輸掉。






躲避守衛的方法



1. 躲進空隙中……



2. 收埋自已入紙皮箱……



3. 收埋自已入儲物櫃……



4. 用 ELUDE 抓住牆邊……

對付守衛的方法

1. 首先用麻醉鎗令他麻醉，接著可按□移動他，令他掉出 ITEM ，又或者趁他熟睡時用 USP 手鎗攻擊。



2. 拋佢落海餵鯊魚。



3. 呵呵……收佢入儲物櫃！



4. 在近距離時只要用鎗便可指赫他……接著又可為所欲為（可選擇令他掉出 ITEM 或殺死他）！

遊戲中有趣的地方！



1. 遊戲中的背景非常仔細，極多東西都可破壞，包括碟、燈、雜誌和儲物櫃等，甚至可利用滅火筒和喉管來攻擊敵人。




2. 遊戲中的兩張精美海報！



3. 雖然 SNAKE 可抓著牆邊，但若果不慎掉到海中依然是會死掉的！



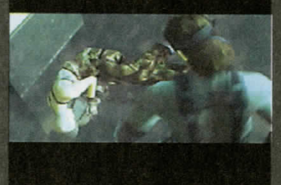
4. 雖然前滾翻非常有型，但若在樓梯亂用的話，SNAKE 是會仆倒的！

5. 玩者可趁敵人使用通訊器時將它擊破。



6. 與 BOSS－OLGA（是那名俄羅斯人的女兒）決戰後體驗版亦會告一段落。





XBOX 最新動向

TEXT：寒武紀



◆ XBOX 主機每部造價 $400 美元 年內生產二百萬部

負責 Xbox 主機生產工作的 Flextronics 公司主席 Michael E. Marks 接受美國《紐約時報》訪問時表示，現時位於墨西哥及匈牙利的兩所新廠房將可以在本年內生產約二百萬部 Xbox 主機，而美國和日本將分別各有一百萬 Xbox 主機推出市面。

Marks 又表示每部 Xbox 的價值約為 $400 美元 (約 $3200 港元)，雖然他沒有透露所謂的$400美元是Xbox的造價還是預定的實際售價，但由於PS2在美國的售價亦只是$299美元，微軟假如將Xbox售價定於過高的水平，將可能嚴重減低Xbox對PS2的威脅力。

而微軟方面不願意就有關的消息作正面回應，只表示 Xbox 的售價仍然在檢討之中。

◆ GAMESTOCK 出展 XBOX 遊戲

微軟公佈將於 3 月 12 日舉行的「Gamestocks 2001」上展出多款 Xbox 遊戲。

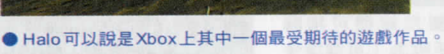
具體的參展遊戲名單雖仍未公佈，但相信會包括由Bungie Software 開發的《Halo》、由 Oddworld Inhabitants 開發的《Oddworld：Munch's Odyssey》、由 Lionhead Studios 開發的《Black & White》等，而其他參展廠商包括Bizarre Creations (《Metropolis Street Racer》及《Fur Fighters》開發商)、Gas Powered Games (《Dungeon Siege》開發商)、Relic Entertainment (《Homeworld》開發商) 等。



● 曾預定在PS2上推出的《Oddworld：Munch's Odyssey》較早前成為了 Xbox 獨家遊戲。







● Halo 可以說是Xbox上其中一個最受期待的遊戲作品。



● 《Black & White》遊戲畫面。

一月舉行的 CES (Consumer Electronics Show) 上微軟公開了 Xbox 主機的外形並同時展示了兩款遊戲的試玩畫面，但由於兩款遊戲的完成度仍然很低，並沒有特別令人留下深刻印像，期望今次會有更高質素的 Xbox 遊戲出展。

Gamestocks是微軟四年前開始舉辦，只供傳媒人士參與的遊戲發表及展覽會，每年均會展出多款遊戲作品。

◆ XBOX 圖像處理晶片正式投產

nVidia 正式宣佈其為 Xbox 開發的兩枚晶片，圖像處理晶片NV2A以及多媒體晶片MCP(media communcations processor) 經已完成開發，並已經進入大量生產的階段。

Xbox 的圖像處理晶片NV2A 採用了下兩代的圖像晶片技術，nVidia 估計NV2A 的圖像處理能力是現時市面上最強的圖像處理器的 5 倍之上，亦因為同一個原因，有關的晶片技術開發工作遲遲仍未完成。

MCP 是一種新類型晶片，其功用包括各種多媒體功能，包括寬頻連線環境、杜比數碼音源、3D 環境聲效等。

X-FILES (Everything you need to know about XBOX)

XBOX圖像處理器「NV2A」(二)

上期我們討論過NV2A在Xbox主機上為什麼起著至關重要的角色，今次我們會集中討論NV2A在設計上所採取的方針。

現存大部份圖像處理晶片大都將其功能集中在圖像畫面的立體影像運算方面，例如陰影、紋理、影子、顏色處理等工作，而將其他有關幾何運算的工作交由中央處理器 (CPU) 處理。但NV2A 的設計則將幾何運算工作一併包括在處理器之內。

我們在討論 Xbox 中央處理器時亦提過，由於Pentinum III 只是基於現存個人電腦技術所設計的中央處理器，與PS2 的中央處理器 Emotion Engine 在遊戲機能上有很大的出入，例如EE 內有14 組小數運算單位，而PIII 內只有2組，即使PIII 時脈達733Mhz，較EE 的300 Mhz 高出兩倍以上，假如Xbox的圖像處理器仍舊源用故有的設計方針，將幾何運算工序較由 CPU 處理，將難於與 PS2 的圖像處理性能匹敵。

除此之外，NV2A 在幾何運算器設計上亦與PS2的EE有很大的出入。NV2A 和 Gamecube 的圖像處理器一樣，採用了硬件線路設計，而PS2 則採用了一般化的運算組件。兩者的分別在於，硬件線路設計只能夠處理預先決定好的幾何計算工序，彈性較低，對於個別遊戲中的物理世界幾何運算，仍然需要交由 CPU 進行運算，相反，開發人員能夠因應自己的需要對EE 內的運算組件進行程式編制，自由度更大，但同時增加了開發的難度。

GAMECUBE 最新動向

◆ 世嘉與任天堂共同開發「極秘RPG」

SEGA™

本期頭條新聞已經和大家報導過，美國世嘉副總裁 Charles Bellfield 在一次訪問中被問及有關任天堂與世嘉共同開發遊戲的傳聞，他表示：「不管香山氏曾經說過什麼，答案是『是』。」今次得到世嘉高層人士的承認，相信大家都非常期望很快會有正式的公佈呢。

任天堂之反擊 (第五回)

§ 導言

過去四回我們已經討論過任天堂在N64失敗的陰影下對Gamecube所採取的市場策略，由今期開始，我們將會進入Gamecube硬件設計的範疇，當中可能會碰道一些較技術性的討論，但我們期望從中可以一覽任天堂Gamecube的設計思想。



我們之前亦提過，任天堂開發部部長竹田玄洋對Gamecube的設計意念作出這樣的描述：「不追求性能上的極限，致力提高至為重要的實效性能。」

◆「最高性能」與「實效性能」

以往所有遊戲主機，包括PS2在內都標榜主機的硬件「最高性能」，但實際上由於軟件與硬件之間的鴻溝，開發者往往未能夠完全發揮硬件的最高性能，PS2推出初期的遊戲正正將這個現況表露無遺，假如我們嘗試客觀評價在這一年裡所推出的PS2遊戲，稱得上只有利用PS2的強大機能才能夠實現的遊戲作品其實非常之少。再者，開發商為PS2開發遊戲所需的人力和資源亦因此而大幅增加，過去廠商為PSOne開發遊戲所需的開發費用約為60萬至80萬美元不等，但開發一款PS2遊戲所需的費用則高達200萬美元，有時甚至超過600萬。結果，只有部份較大規模的軟件廠商才能夠支付昂貴的開發費用去研發高質素的遊戲。

換一個處境，假如一部主機不單單追求只存在於說明書上的最高性能數據，而更為著重主機如何去減輕開發人員的負擔，減省製作人員在開發過程中對程式進行調整和優化時所需的功夫，讓更多的人可以在主機上實現他們心目的遊戲作品，這將會是一個更附合實際需要的主機。這便是竹田所指「不追求性能上的極限，致力提高至為重要的實效性能。」

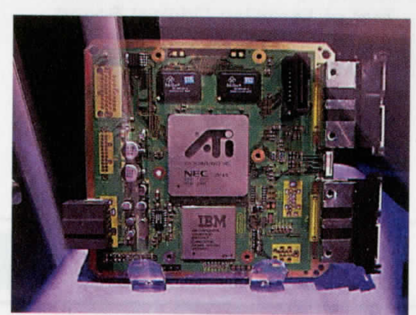
根據任天堂的公佈，Gamecube「在實際遊戲中的畫面表現性能約為每秒600萬至1200萬個多邊形。」與PS2的「最大每秒6600萬個多邊形」以及Xbox的「每秒1.25億個多邊形」相比，Gamecube的畫面顯示機能似乎遠遠遜色於後兩者。

但任天堂刻意公佈Gamecube在實際遊戲中的畫面機能，其中所隱含這樣一個意思：「要比較畫面機能是可以的，但讓我們在實際的遊戲畫面上一較高下。」

◆ N64硬件設計失敗的教訓

Gamecube在設計概念上的與眾不同，使其硬件設計亦與其他主機有很大的差異。

新力與微軟為其次世代主機的圖像處理器（即PS2的Graphic Synthesizer；Xbox的XGPU)投入了大量資源，但對於記憶體的選擇，她們並不沒有特別挑剔，因為PS2和Xbox的記憶體採用了現時在PC市場上流行的記憶體類型，前者為DRDRAM，後者為DDRSDRAM。



與之相反，任天堂對於選擇哪一種類型記憶體作為Gamecube的記憶體裝置就顯得較為講究，對於如何提高Gamecube的實效性能，任天堂得到的答案是由MoSys Inc.所開發的「1-T SRAM」記憶體。

Nintendo64採用了最高傳送速度為每秒500 MB的RDRAM，竹田表示：「我們當時認為資料傳送速度是一切最重要的關健。」但實際在N64上驅動一個3D多邊型畫面時，出問題的並非資料在記憶體與中央處理器之間進行資料傳送時速度過慢，而是讀取記憶體內資料時所出現的遲緩現像。無論資料傳送速度如何快，假如存取(access)資料時間過長，對於講求實時性(real time)的3D畫面便不能達到預期的效果，這是任天堂在N64時代中所學到的。

◆ Gamecube成敗的關鍵：「1-T SRAM」記憶體

根據這樣的經驗，任天堂決定採用由美國Mosys, Inc.所開發的高速記憶體「1T-SRAM」。「1T-SRAM」除了是Gamecube的主記憶體之外，亦有部份會嵌入圖像處理器「Flipper」內，「1T-SRAM」對Gamecube的硬件性能扮演著非常重要的角色。

其實，MoSys這間公司過去並沒有特別出眾的實績，甚至有被其他競爭對手收購的可能性。任天堂甘願冒這個風險採用MoSys所開發的1T-SRAM，顯示了任天堂對採用高速記憶體的決心。

但1T-SRAM究竟是怎樣一種記憶體呢？它是否真的可以如任天堂所期望的大大提供Gamecube主機的性能呢？下一期我們會再為大家介紹。



美國遊戲共損失30億美元

在較早一個關注正版多媒體及軟件問題的組織——The Interactive Digital Software Association (IDSA)，向美國政府提交了一份報告，內容是有關美國軟件事業受外地盜版所影響的問題，當中主要指出美國遊戲廠商單單在2000年一年內，在盜版方面損失約值30億美元，其中以台灣、南韓、泰國、菲律賓和馬來西亞等國家最為嚴重，初步估計這些國家所發售的所有遊戲當中，超過90%是盜版的貨品，而正版的比率則未及一成，另外，當地盜版工場的製成品更流傳至海外，對於遊戲廠商帶來更重大的打擊。(金)

暴力遊戲不會影響玩家

在美國接二連三發生校園槍擊案後，有人質疑是否電子遊戲和電視節目的內容為青少年玩家帶來負面的影響，而前美國總統克林頓有鑒於此，下令國家安全局研究有關課題，在近日該研究已有調查結果。

報告指出電子遊戲中的暴力內容並不是令青少年產生暴力行為的關鍵，而有事例証明只有極少數玩家會真實做出暴力行為，相反家庭的影響則容易使青少年的行為有偏差。另外更提到雖然暴力遊戲會稍為提高玩家的侵略性思考，但同時亦有舒緩情緒的作用，減低做出真實的暴力行為。

報告還提及其他媒介，例如 報紙、電視，因為人們在長期毫無防範的情況下，吸收這類不良的資訊，所以更容易受其影響，當中以青少年為甚。

《Memory off》登陸電腦



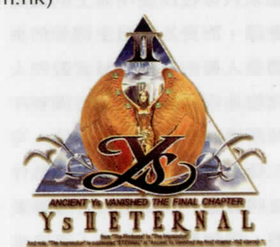
在PS及DC中十分受歡迎的遊戲終於推出Windows版了，而且遊戲還會推出一個限定版，現在已經開始接受予訂了。

在家用版十分受歡迎的《Memory off》，最近終於宣佈登陸電腦了，遊戲基本上沒有大更改，不過遊戲的畫面的解像度會比家用版高很多，而且現在在KID的網頁上訂購，可以得到遊戲的初回版，初回版包括螢幕保護程式，以及「Dreamer」及「This may be the last time we can meet」兩首歌，此外亦有多個特別的模式。遊戲將於3月16日發售，定價為4800日元，如果大家想購得《Memory off》的初回版，便要快點去KID的網頁訂購了。網址：http://www.kid-game.co.jp/shop/ (Gameplayers.com.hk)

可以聽的英雄

在昨年Falcom推出了多隻出色的遊戲，好像《Ys II eternal》、《英雄傳說VI》等等，而最近Falcom推出了這些遊戲的音樂CD，並且在網上供大家訂購。

今次推出音樂CD的是《Ys eternal》、《Ys II eternal》及《英雄傳說VI》，並分為三隻CD，「A Tear of Vermilion Original Sound Track」、「Ys & Ys II Eternal Original Sound Track」及「Ys & Ys II, The Legend of Heroes IV Unpublished Music」。當中收錄多首遊戲音樂、Opening、Ending等等，此外亦會有一些未發表的歌曲，極具收藏價格。這三隻CD現於Falcom的網上商店發售，所有喜愛這些遊戲的玩者，絕不容錯過。網址：http://www.falcom.co.jp/cd/index.html (Gameplayers.com.hk)







不分類報導

電腦版的《櫻花大戰2》將於3月1日開始在日本發售，可惜這遊戲只會限量生產1萬套，到時可能又會引起一輪「炒風」。

《Flutter of birds》將於本月23日在日本有售，而ELF的另一大作——《鬼作》亦預定在3月30日發售，喜歡這類遊戲的朋友要密切留意。

最近有消息傳出《Duke Nukem》(毀滅公爵)的新一集《Duke Nukem：Endangered Species》將會在今年夏天推出，不過有關方面仍未對此報道作出任何回應。

Bethesda旗下的Buka Entertainment所製作的射擊遊戲《Echelon》，已經到最後測試階段，預計於今年4月在北美地區正式推出。

大宇憑著《天之痕》和《明星志願2000》在GAME STAR內勇奪兩個大獎，成為當晚的大贏家。

遊戲廠商3DO傳出內部消息指公司要縮減開支，將會裁員15-20%的人手，還會取消一些開發計劃，似乎整個遊戲業在近期都非常不順利。

有CNET在背後撐腰的GAMECENTER.COM網站將於本年底關閉，把資源集中在另一個同類網站GAMESPOT身上。



Clive Barker's Undying

PC GAME

發行商/製造商: Electronic Arts
遊戲類型: STG
發售日期: 2001 年第2季
系統需求: Windows 95/98/2000

by 金

遠古的咀咒

在1920年愛爾蘭西岸的一間大屋內，有一個叫Jerermiah家族正受遠古的不死國王咀咒所侵襲，家族中4名成員先後死於非命，該國王更化為殭屍加以追殺，身為Jerermiah在第一次世界大戰時好友的玩家，當然要挺身而出去解救朋友的一家，以及打倒那些怪物和魔王。



「未來戰士」古代版？

在遊戲內各位將會穿越時空在到數百年前和1920之間穿梭，在Jerermiah家族的大屋及周圍的領域到處探險，當中包括鬧鬼大屋、巨石陣、詛咒都市等靈異地方，到處解開團和咀咒，不過要小心有大量的妖魔鬼怪正「恭候」各位，能否順利完成任務就要靠各位的身手了。



法術與科技混合體

作為一隻第一身射擊遊戲，有吸引力的武器確實不可缺少。傳統武器不外乎散彈槍、汽油彈、炸藥、大炮和大鐮刀等，除此之外《Clive Barker's Undying》還加入了法術的使用，在16種法術中攻擊和防禦各分別是8種，而最為獨特的是容許左手用槍、右手發動法術這系統，創新得來亦增加不少遊戲性，大家請「執好包袱」準備作時空之旅吧！





大富翁拍賣王

PC GAME

發行商/製造商: 大宇全球網路科技公司
遊戲類型: PUZ
發售日期: 2001 年3月
系統需求: Pentium 166MMX/32MB ram

by 金

全新大富翁概念

一路以來出了林林總總的大富翁遊戲，當中有傳統、科幻、格鬥甚至是採用電視劇故事等作為遊戲的賣點，但到頭來亦只是一隻丟骰子、買地皮的呆皮遊戲，不過由大宇所開發的這隻線上遊戲--《大富翁拍賣王》將會打翻以前傳統，把「大富翁」這名詞蓋以新的解釋。

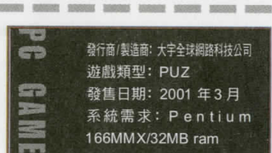
帶舊立新！

《大富翁拍賣王》採用了《大富翁5》的人物設定，有孫小美、錢夫人以及無人不識的阿土伯等人物，同時會有新人物登場，他們包括吸血伯爵、科學怪人、女忍者綾等，每個都有其背後的故事，但目的地亦一樣是宇宙史上前所未有的拍賣會場，到底眾多寶物會花落誰家？誰人會從中得到最大利潤？這全靠各位的「腦力」了。



超智拍賣顯神通

這遊戲是一款從未出現過的線上遊戲，大家可以在伺服器內找到真實的對手，繼而一場由4-5位玩家組成的拍賣會，各位手上會得到隨機分配的若干寶物，寶物分為中國、西洋、科幻、名人和流行五大類，每類都有十餘件，當中包括兵馬俑、石中劍和蒙娜麗莎的微笑等古今中外知名的寶物，大家將要按依特定的規則進行拍賣，當然到最後最富有者就為勝利。另外還會每月選出拍賣大王和送出獎品。各位又會接受這項新挑戰嗎？





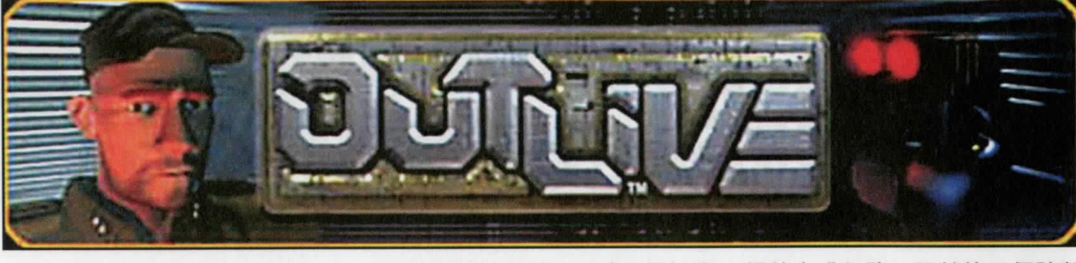




PC GAME

發行商: Take 2 Interactive Software
製造商: Continuum
遊戲類型: RTS
發售日期: 2001 年3月
系統需求: Windows 95/98/

by 金



在2001年推出的即時戰略大作特別多，其中以《Warcraft III》和《Black & White》最為矚目，不過也有一些較不起眼、但亦同樣出色的遊戲出現，Take 2 Interactive的《Outlive》就是其中之一，在眾多同類遊戲內尋求一個突圍而出的機會。

地球又再末日！

《Outlive》的故事在未來的地球，到處資源用盡而且人口爆炸，





恐怖份子群起作亂，政府為了解決問題於是一方面消滅恐怖份子，另一方面則實行一個叫《Outlive》的太空計劃，在土星的一個月亮——Titan上建立一個人類的新居所，那裡萬事俱備、只是嚴厲的生活環境和有毒大氣使計劃延遲，開發隊分為把世界推向機械化和政府支持的改變人類基因的做法，當然政府的做法有部份人反對，機械與生化之間的戰爭一觸即發。

人生的決擇

在遊戲內兵種分為人類和機械，不過所走的方向則有很大的不同。如果各位選擇身為人類，那麼大家就要在Titan上採集地球需要的資源，而且還要清除阻礙Outlive計劃人，把人類作為實驗品，改變基因成為戰鬥的道具(怪物？)，但最為諷刺的是去殺人。而機械方面則要走一條把人類推向滅亡的道路，當中並沒有對、錯、好、壞，只要消滅可惡的人類就完成任務。至於第三個陣營所走的方向則較模糊，只是努力忍辱地偷生，不支持機械亦不投靠政府。各位在選擇生活方式的同時亦會影響著全世界，到底那個方向才是正確的目標呢！？





PC GAME

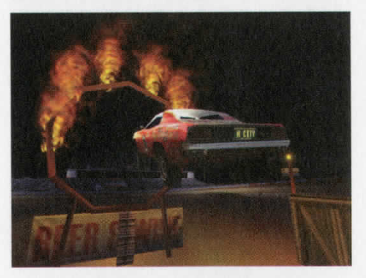
發行商/製造商: Electronic Arts
遊戲類型: RAC
發售日期: 2001 年第3季
系統需求: Windows 95/98/2000

by 金



Electronic Arts出品的賽車遊戲中，相信以《Need for Speed》系列最為出名，當中以新穎所為招徠，但現在又將會有一隻新作品誕生，而避免與前作有所混淆，所以把遊戲名稱改為《Motor City Online》，給玩家一個耳目一新的感受。

輕輕鬆鬆回到過去



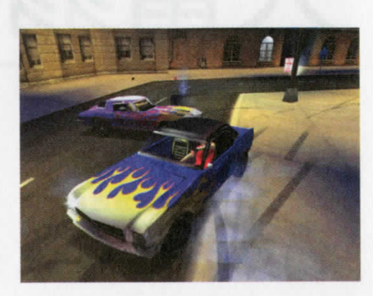


遊戲內將會有50款經典的車輛出現，Mustang、Corvette和Thunderbird林林總總都會登場，而且全部都能升級，經過改頭換面後古懂亦不會遜色於現代汽車。另外製造商亦很體貼玩家，在各方面都以玩者角度去思考，所以到時只需要輕輕鬆鬆就能進入遊戲世界。

真實互動的網上世界

《Motor City Online》內將會分為兩個世界，分別是新手入門和高手地帶，在前者將不能選擇賽道和擁有自己的汽車，越過這基本的挑戰後就是真正的模擬世界。在這世界之內各位要盡力賺錢，辦法有很多，例如作為職手收取周薪、街頭賭博賽甚至是把贏得的特品販賣，從而增加金錢去改裝自己的戰車。而賽道方面共有18條，其中有街道、橢圓形場、格蘭披治場、特技場等，保証能夠讓大家在網上體會到各式各樣的賽車特色。





此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

秘技

By 神秘事件調查員・金

Aero Dancing I

DC/STG/CRI

Operation Mode出現條件

完成 Air Attack 、 Surface Attack 及 Dogfight 三個模式後 Operation 模式便會出現。

隱藏戰機出現條件

進入 Mission Mode 內完成以下條件便會出現相對應的機體：

條件：完成 Air Attack 5　機體：FA18C



條件：完成 Air Attack 7　機體：F104J



條件：完成 Air Attack 8　機體：F-4J



條件：完成 Surface Attack 3　機體：TND-IDS



條件：完成 Surface Attack 4　機體：F-2A

條件：完成 DogFight 4　機體：Mig21




條件：完成 DogFight 8　機體：Mig29



條件：擊墜戰機數 150 架以上　機體：WW2型P-51D



條件：飛行時間超過 240 分經過　機體：T-3 Special



條件：完成 Surface Attack 5　機體：A10A

條件：完成 DogFight 5　機體：F16A



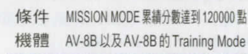
條件：完成 Operation 模式　機體：AV8B-2



條件：擊墜戰機數 200 架以上　機體：XF-3 次期超主力戰鬥機



條件：MISSION MODE 累積分數達到 120000 點　機體：AV-8B 以及 AV-8B 的 Training Mode




條件：完成 Surface Attack 6　機體：F15J

條件：完成 DogFight 6/飛行高度達到 20000 米　機體：Mr2000C



條件：擊墜戰機數 50 架以上　機體：Su-27



條件：飛行時間超過 120 分鐘　機體：T2BI



條件：MISSION MODE 累積分數達到 200000 點　機體：F15DJ



條件：完成 Surface Attack 8　機體：F15A

條件：完成 DogFight 7　機體：F-14A



條件：擊墜戰機數 100 架以上　機體：WW2型A6M2



條件：飛行時間超過 180 分經過　機體：T4BI



條件：以 F15 系戰機累積分數達到 100,000 點　機體：F-15AG



※ 部份戰機有地形限制，如發覺取得後未能使用請嘗試轉換戰場。

※ 部份戰機屬於隱藏類型，請參照《Aero Dancing I》攻略內的戰機介紹，辨識戰機型號，再於選擇戰機時拉左或右，戰機便會出現。

By 神秘事件調查員・金

秘技經典這裡主要提供舊遊戲的秘技，使各位可以把以往未能完成的來個了結，而內容將會包括所有美、日版遊戲，各位請密切留意！

Marionnette Company 2 Chu!

BMG Test Mode

在Title畫面內輸入←、←、X、←、X、←、X、←、←、X、↑、↓、Y、↑、↓、X，之後選擇開始遊戲(はじめから)並且選擇觀看序章(プロローグから)即可。

Marionette Handler 2

慢動作模式

在戰鬥途中暫停遊戲，按Y鍵直至畫面左上方出現慢動作的標誌，再回到遊戲內即會變成慢動作。當再次按Start將會解除模式。

Revolt (リボルト)

反轉的賽道

在賽道選擇畫面內按L+R+↓即可。

所有賽道

輸入「TRACTION」作為名字即可。(歐洲版本輸入「TRACKER」)

所有汽車

輸入「CARTOON」作為名字即可。(歐洲版本輸入「CARNIVAL」)

所有武器

輸入「OYOY」作為名字即可，遊戲時按L+R來轉換武器。(歐洲版本輸入「SADIST」)

轉換車輛

輸入「CHANCER」作為名字即可，遊戲時按↑或↓來選擇。

編輯比賽進行表

輸入「GOATY」作為名字即可。

細小模式

輸入「MAGGOT」作為名字即可。

選擇 UFO

輸入「YUEFO」作為名字即可。

Mr. Driller (ミスタードリラー)

藍色的スズム

完成Time Attack內所有關卡(包括隱藏關)後，在Title畫面內按Y鍵至スズム變成藍色，之後所有模式內的スズム都會變成藍色。再一次在Title畫面內按Y則可回復原狀。

Love Hina (ラブひな 突然のエンゲージ・ハプニンゲー)

Retry Mode內輕易得到A級成績

在Retry Modehapi的第6話，當裝飾聖誕樹時與龜(たまちゃん)談話，並重複這個動作景太郎就會去溫習，之後就能輕易地得到A級的成績。

REVIVE...蘇生

遊戲中讀取進度

首先完成遊戲一次，之後在Option畫面內的「？」將會變成「Load」(ロード)，之後就能隨時在遊戲內讀取進度。

觀看所有Event畫面

首先要完成遊戲20次，之後進行第21次遊戲時走到所長室的書櫃前，當調查第2格時會出現「見たい！」，選擇之後會發現「記憶の彼方へ」以及可以存檔，這裡記錄了所有Event的畫面。

Rent A Hero No.1

隱藏Event的發生條件

1.Rent到占卜器處存錢，手上的金錢在2000coins以下，走到オートーリー市的GIGO，在占卜器前與店員談話即會發生Event。

2.在フリオ出院後，再帶サラン到醫院，之後在工作期間再次經過醫院便會發生Event。

3.只要在戰鬥時不停落敗，ミルキー便會減肥。

Marvel Vs. Capcom 2 ~New Age of Heroes

隱藏人物出招表

只要在DC和NAOMI(街機)版進行遊戲，累積點數便能在「VS Shop」內取得隱藏人物，以下是隱藏人物的出招表：

SILVER SAMURAI

必殺技

手裡劍	↓↘→+P (空中可)
百裂刀A	P連打(可用→→前進)
百裂刀B	→↓↘+P(可用→→前進)

HYPER COMBO

鬥氣「雷」	↓↙←+P
鬥你「冰」	↓↙←+弱K
鬥氣「炎」	↓↙←+強K
超手■采C	↓↘→+PP (鬥氣「雷」中/空中可)
雷鳴劍	↓↘→+KK
冰牙彈	(鬥氣「冰」中) ↓↘→+KK
紅蓮陣	(鬥氣「炎」中) ↓↘→+KK

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P

GAMBIT (牌王)

必殺技

KINETIC CARD	↓↘→+P(空中可)
TRICK CARD	↓↙←+P
CAJUN SLASH	→↓↘+P
CAJUN STRIKE	↓儲↑+P

HYPER COMBO

ROYAL FLASH	↓↘→+PP
CAJUN EXPLOSION(前方)	↓↘→+KK
CAJUN EXPLOSION(後方)	↓↙←+KK

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P

MORRIGAN

特殊技

↙+強P/→+強K/空中↓+強K

必殺技

SOUL FIST	↓↘→+P (空中可)
SHADOW BLADE	→↓↘+P (空中可)
VECTOR DRAIN	近敵時→↘↓↙←+P
SHELL KICK	空中↓↙←+K

HYPER COMBO

SOUL LAZER	↓↘→+PP
SILHOUETTE BLADE	→↓↘+PP
DARKNESS ILLUSTRATION	↓↘→+KK (空中可)

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P

GOUKI (豪鬼)

特殊技

頭蓋殺破	→+強P
旋風腳	→+強K
前蹴	空中↑+中K
空中旋風腳	空中↑+強K

必殺技

豪波動拳	↓↘→+P
斬空波動拳	空中↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
龍捲斬空腳	↓↙←+K (空中可)
阿修羅閃空	→↓↘ or ←↓↙ +PP or KK
天魔空刃腳	空中↓↘→+K

HYPER COMBO

滅殺豪波動	↓↙←+PP
滅殺豪昇龍	↓↘→+PP
天魔豪斬	空中↓↘→+PP
滅殺豪螺旋	↓↘→+KK
瞬獄殺	弱P・弱P・→弱K・強P (LV 3)

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P

MAGENTO (磁力王)

特殊技

空中↓+弱K

特殊能力

飛行	↓↙←+KK (空中可)
空中DASH	空中→→ or PP

必殺技

E.M.DISRUPTOR	←↙↓↘→+P (空中可)
HYPER BRAVITATION	→↘↓↙←+K (空中可)
MAGNETIC BLAST	空中↑↗→+P
MAGNETIC FORCE FOELD (當身技)	←↙↓↘→+K

HYPER COMBO

MAGNETIC SHOCK WAVE	↓↘→+PP (空中可)
MAGNETIC TEMPEST	↓↘→+KK (空中可)

AERIAL RAVE 始動技

站立中P/蹲下強P/站立強K

SABRETOOTH

特殊技

三角跳	跳躍至畫面邊時→ or ↘ or ↗

必殺技

BERSERKER CLAW	↓↘→+P
WILD FUNK	→↘↓↙←+P
ARMTO BRIDIE	→↘↓↙←+K

HYPER COMBO

BERSERKER CALW X	↓↘→+PP
HEAVY ARMTO BRIDIE	→↘↓↙←+KK
WEAPON X DASH	→↓↘+PP

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P

KEN

特技

閃電腳跟	→+強K
空中旋風腳	空中↑+強K
前蹴	空中→+強K
前方轉身	↓↙←+P

必殺技

波動拳	↓↘→+P (空中可)
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K (空中可)

HYPER COMBO

昇龍裂破	↓↘→+PP
神龍拳	↓↘→+KK
疾風迅雷腳	↓↙←+KK

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P

NASH

特殊技

SPINNING BACK KNACKLE	→+強P
STEP KICK	→+強K
JUMPING BAT	←+強K
KNEE KICK	空中↓+弱K

必殺技

SONIC BOOM	←儲→+P
SOMERSAULT SHELL	↓儲↑+K
MOONSAULT SLASH	空中↑↗→+K

HYPER COMBO

CROSS FIRE BRIDGE	↓↘→+KK
SONIC PREIGE	↓↘→+PP
SOMERSAULT JUSTICE	↓↙←+KK

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P

WAR MACHINE

特殊技

空中上方向要素+強P/空中下方向要素+強P/空中上方向要素+強K/空中↓+強K

必殺技

SHOULDER CANNON	↓↘→+P or K (空中可)
REPULSER BLAST	→↘↓↙←+P
SMART BOOM	強P+弱K (空中可)
飛行	↓↙←+KK

HYPER COMBO

PROTON CANNON	↓↘→+PP
WAR DESTROYER	↓↘→+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立強K/蹲下強K

IRON MAN

特殊技

空中上方向要素＋強P/空中下方向要素＋強P/空中上方向要素＋強K/空中↓＋強K

必殺技

UNI BEAM	↓↘→+P (空中可)
REPULSER BLAST	→↘↓↙←+P
SMART BOOM	強P+弱K (空中可)
飛行	↓↙←+KK (空中可)

HYPER COMBO

PROTON CANNON	↓↘→+PP

AERIAL RAVE 始動技

站立強K/蹲下強K

DAN

必殺技

我道拳	↓↘→+P
晃龍拳	→↓↘+P
斷空腳	↓↙←+K (空中可)
PREMIUM SIGN	↓↘→+K
前轉挑撥	↓↘→+START
後轉挑撥	↓↙←+START

HYPER COMBO

震空我道拳	↓↘→+PP
晃龍烈火	↓↘→+KK
必勝無賴拳	↓↙←+KK
漢道	強P・弱K・←弱P・弱P (LV 3)
挑撥傳說	↓↘→↓↘→+START

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P

CAMMY

特殊技

←＋強K

必殺術

CANNON SPIKE	→↓↘+K
CANNON DRILL	↓↘→+K (空中可)
CANNON STRIKE	空中↓↙←+K
CANNON REVENGE	→↘↓↙←+P
ACCELE SPIN KNACKLE	↓↘→+P
HOOLIGAN COMBINATION	↓↙←+K

HYPER COMBO

SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→+KK
KILLER BEE ASSAULT	↓↙←+PP (空中可)
HYPER CANNON SPIKE	→↓↘+KK

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P

THANOS

特殊技

空中↓＋強K

必殺技

TITAN CRASH	↓↘→+P (空中可)
DEATH FIA	↓↘→+K

HYPER COMBO

GAUNTLET・POWER	↓↘→+PP
GAUNTLET・REALUTY	↓↙←+PP
GAUNTLET・SPACE	↓↘→+KK
GAUNTLET・SOUL	↓↙←+KK

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P/↘＋強P/空中←＋強K

SENTINEL

必殺技

ROCKET PUNCH	↓↘→+P (,空中可)
對空 ROCKET PUNCH	→↓↘+P
SENTINEL FORCE	↓↘→+K
飛行	↓↙←+KK (空中可)

HYPER COMBO

PLASMA STORM	↓↘→+PP
HARD DRIVE	空中↓↘→+PP
HYPER SENTINEL FORCE	↓↘→+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立強K/↘＋強K

FELICIA

特殊技

←＋強K

必殺技

ROLLING ACK	↓↘→+P
CAT SPIKE	→↓↘+P
SAND SPLASH	↓↘→+K
DELTA KICK	→↓↘+K (空中可)
HELL CAT	→↘↓↙←+K

HYPER COMBO

DANCING BRUSH	↓↘→+PP
SUPER SAND SPLASH	↓↘→+KK
PLEASE HELP ME	↓↙←+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立強K/↘＋強K

KOBUN (哥布)

必殺技

KOBUN FIRE	↓↘→+P (空中可)
CALL FOR HELP・RUSH	↓↙←＋弱P
CALL FOR HELP・停止	↓↙←＋強P
CALL FOR HELP・AIR	↓↙←+K
ROBOT ATTACK	↓↘→+K
紙飛機	↓↘→+START (可儲)

HYPER COMBO

LUNCH TIME RUSH	↓↘→+PP
KING KOBUN	↓↘→+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立強P/站立強K/↘＋強P

SHUMA-GORATH

特殊能力

吸收生命力	近敵人時→＋強K

特殊技

空中↑＋強P/空中↓＋強K

必殺技

MYSTIC STARE	←儲→+P
MYSTIC SMASH	←儲→+K (空中可)
DEVITALLIZATION	近敵人時→↘↓↙←+K

HYPER COMBO

CHAOS DIMENSION	↓↘→+PP，近敵人強P or 強K (LV 3)
CHAOS SPLIT	↓↘→+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立中K/↘＋強K

SPIRAL

特殊技

兩腕 PUNCH	空中↑＋弱P
片腕 PUNCH	空中↑＋強P

必殺技

DANCING SWORD	→↘↓↙←+P (空中可)
劍飛發射B・前	DANCING SWORD中↓↘→+弱P (空中可)
劍飛發射B・上	DANCING SWORD中↓↘→+強P (空中可)
劍飛發射C・迴旋	DANCING SWORD中↓↘→+弱K (空中可)
劍飛發射C・6方向	DANCING SWORD中↓↘→+強K (空中可)
DANCE・TELEPOT	↓↙←+K (空中可)
DANCE・急降下	空中↓↙←＋強K
DANCE・攻擊力UP	↓↘→+KK (空中可)
DANCE・SPEED UP	↓↙←+KK (空中可)
SIX HAND CLAP	→↓↘+P (空中可)

HYPER COMBO

STAND BEAT SWORD	↓↘→+PP
METAL FORCE	↓↙←+PP (空中可)

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強K/↘＋強K

ROLL

特殊技

空中腳跟	空中↑＋強K
2段跳	空中↑

必殺技

花束爆彈	→↓↘+P (空中可)
ITEM 攻擊	↓↙←+P
ITEM [ROCK BALL]	↓↘→+K
ITEM [TORNADO HOLD]	→↓↘+K
ITEM [LEAF SHIELD]	↓↙←+K
ROLL BUSTER	↓↘→+P (空中可)

HYPER COMBO

HYPER ROLL	↓↘→+PP (空中可)
RUSH DRILL	↓↘→+KK
BEAT PLANE	↓↙←+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立強K/↘＋強K

春麗

特殊能力

空中DASH	空中→→ or PP
2段跳	空中↑
3段跳	2段跳中↑

特殊技

鶴腳落	↙＋強K
零式氣功掌	→＋強P
橫蹴	空中→＋強K
鷹爪腳	空中↓＋強K

必殺技

氣功拳	←↙↓↘→+P
天翔腳	→↓↘＋弱P
百裂腳	K連按 (空中可)
旋圓蹴	→↘↓↙←+K

HYPER COMBO

氣功拳	↓↘→+PP
千裂腳	↓↘→+KK
霸山天翔腳	→↓↘+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立強K/↘＋強K

CAPTAIN COMMANDO

必殺技

CAPTAIN FIRE	↓↘→+P (空中可)
CAPTAIN KORETA	↓↙←+P
CAPTAIN KICK	↓↙←+K
COMMAND STRIKER [翔]	↓↘→＋弱K
COMMAND STRIKER [JENNETY]	↓↘→＋強K
COMMAND STRIKER [HOOVER]	↓↘→＋弱K強P

HYPER COMBO

CAPTAIN SWORD	↓↘→+PP
CAPTAIN STORM	↓↘→+KK

AERIAL RAVE 始動技

蹲下中P/站立強K/↘＋強K

JUGGERNAUT

特殊技

兩手毆	→＋強P

必殺技

EARTHQUAKE PUNCH	→↓↘+P
JUGGERNAUT PUNCH	←↙↓↘→+P
JUGGERNAUT BODY PRESS	←↙↓↘→+K (空中可)
SIDE LAK POWER UP	→↓↘+PP

HYPER COMBO

JUGGERNAUT HEAD CRASHER	↓↘→+PP

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P/站立強P

VEGA

必殺技

PSYCHO SHOT	←↙↓↘→+P
DOUBLE KNEE PRESS	←↙↓↘→+K (空中可)
PSYCHO FIELD	→↘↓↙←+P
HEAD PRESS	↓儲↑+K (空中可)
SOMERSAULT SKULL DIVER	↓儲↑+P或HEAD PRESS後P (空中可)
VEGA WARP	→↓↘+P or K (空中可)
飛行	↓↙←+KK (空中可)

HYPER COMBO

PSYCHO CRASHER	↓↘→+PP (空中可)
PSYCHO EXPLOSION	→↘↓↙←+PP (空中可)
KNEE PRESS NIGHTMARE	↓↘→+KK

AERIAL RAVE 始動技

蹲下強P/↘＋強P

DHALSIM

特殊能力

空中DASH	空中→→ or PP

特殊技

DRILL KICK	空中↓+K
DRILL 頭突	空中↓＋強P

必殺技

YOGA FIRE	↓↘→+P (空中可)
YOGA BLAST	→↘↓↙←+K
YOGA FLAME	→↘↓↙←+P
YOGA TELEPOT	→↓↘或←↓↙+P or K (空中可)
浮遊	↓↙←+KK (空中可)

HYPER COMBO

YOGA INFERNO	↓↘→+PP (空中可)
YOGA STRIKE	↓↘→+KK

AERIAL RAVE 始動技

立中P/↘＋強P

COLOSSUS

特殊技

兩腕 PUNCH	空中→＋強P

必殺技

GIANT SWING	↓↘→+P (空中可)
POWER TACKLE・前	↓↘→+弱K (空中可)
POWER TACKLE・斜上	↓↘→+強K (空中可)

HYPER COMBO

SUPER TYPE	↓↘→+PP (空中可)
SUPER ARMOR	↓↙←+PP

AERIAL RAVE 始動技

站立強K/↘＋強K

STORM

特殊能力

空中DASH	空中→→ or PP
飛行	↓↙←+KK (空中可)

特殊技

上段 PUNCH	空中↑＋強K
下段 PUNCH	空中↑＋強P

必殺技

WHIRL WIND	↓↘→+P (空中可)
DOUBLE TYPHOON	→↘↓↙←+K (空中可)
LIGHTNING ATTACK	弱K+強P (空中可配會方向鍵)
LIGHTNING SPHINA	空中↓↙←+P

HYPER COMBO

LIGHTNING STORM	←↙↓↘→+PP (空中可)
ICE STORM	↓↙←+PP

AERIAL RAVE 始動技

站立強P/↘＋強P/站立強K/↘＋強K

BLACK HEART

特殊能力

空中DASH	空中→→ or PP

必殺技

DARK THUNDER	←↙↓↘→+P
INFERNO	→↘↓↙←+P

HYPER COMBO

ARMAGED DOM	↓↘→+PP
JAGEMENT DAY	↓↙←+PP (空中可)
HEART OF DARKNESS	↓↘→+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立中P/↘+強P

WOLVERINE

特殊能力

三角跳	跳躍至畫面邊↗ or ↖ or→
飛行	↓↙←+KK (空中可)

特殊技

踏頭	空中↓+強K
爪SLIDING	↘+強P

必殺技

BERSERKER BARRAGE	↓↘→+P
BERSERKER SLASH	↓↙←+P
TONARDO CLAW	→↓↘+P
DRILL CLAW	弱K+強P (空中可)

HYPER COMBO

BERSERKER BARRAGE X	↓↘→+PP
WEAPON X	→↓↘+PP
FATAL CLAW	→↓↘+KK (空中可)
BERSERKER CHARGE	↓↘→+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立強K/↘+強K

ROCKMAN

特殊能力

三角跳	跳躍至畫面邊↗ or ↘ or→

必殺技

ROCK UPPER	→↓↘+P (空中可)
ROCK BUSTER	強P，連按可變CHARGE SHOT (空中可)
ITEM [ROCKBALL]	↓↘→+K
ITEM [TORNADO HOLD]	→↓↘+K
ITEM [LEAF SHIELD]	↓↙←+K

HYPER COMBO

HYPER ROCKMAN	↓↘→+PP (空中可)
RUSH DRILL	↓↘→+KK
BEAT PLANE	↓↙←+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立強K/↘+強K

JIN SAOTOME (早月女刃)

特殊技

空中↓+強K

必殺技

早月女TYPHOON	←儲→P
早月女CRUSH	→↘↓↙←+K
早月女DYNAMITE	↓儲↑+P
早月女FIRE	P連打

HYPER COMBO

BLODIA PUNCH	↓↘→+PP
BLODIA VULCAN	↓↙←+PP
早月女CYCLONE	↓↘→+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立中P/↘+強P

OMEGA RED

特殊能力

空中DASH	空中→→ or PP

必殺技

CARBORUNDUM COIL・前	↓↘→+弱P
CARBORUNDUM COIL・斜上	↓↘→+強P
CARBORUNDUM COIL・上	↓↘→+PP
空中CARBORUNDUM COIL・前	空中↓↘→+弱P or 弱K
空中CARBORUNDUM COIL・斜上	空中↓↘→+強P
空中CARBORUNDUM COIL・斜下	空中↓↘→+強K
空中CARBORUNDUM COIL・下	空中↓↘→+KK
DEATH FACTOR	CARBORUNDUM COIL中K連打 (空中可)
ENERGY DRAIN	CARBORUNDUM COIL中P連打 (空中可)
OMEGA STRIKE・前	↓↘→+弱K
OMEGA STRIKE・斜上	↓↘→+強K
OMEGA STRIKE・上	↓↘→+KK

HYPER COMBO

OMEGA DESTROYER	↓↙←+PP
CARBORUNDUM SMASH	空中↓↙←+PP

AERIAL RAVE 始動技

站立中P/↘+強P

BULLETA

特殊能力

2段跳	空中↑

特殊技

←or→+強P/→+強K/↙+強K/DASH中←or→+強P

必殺技

上段SMILE & MISSILE	←儲→+P
下段SMILE & MISSILE	←儲→+K
HAPPY & MISSILE	↓儲↑+P
SHYNESS & STRIKE	↓↙←+P
SENTIMENTAL TYPHOON	近敵人時→↘↓↙←+強P
CHEER & FIRE・上	→↓↘+P
CHEER & FIRE・橫	→↓↘+K (空中可)

HYPER COMBO

COOL HUNTING	↓↘→+PP
BEAYTIFUL MEMORY	←↙↓↘→+KK
APPLE FOR YOU	→↘↓↙←+KK

AERIAL RAVE 始動技

站立中K/↘+強K

信長之野望～將星錄 with Power Up Kid

隱藏故事劇本

在Select畫面內輸入Y、X、→、左、↑、↓、B、A，便會出現「1568年天下布武」的劇本。

實況Powerful Professional 野球 Dreamcast Edition

選擇所有會社

在會社選擇畫面內快速輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、L、R、→、→、←、←、L、R，就能選擇所有原本需要完成Success Mode內各個劇本後的會社。

地方球場出現

在遊戲模式選擇畫面內輸入↑、↑、↓、↓、L、R、L、R、START，之後進入對戰模式內，「地方球場」的選項將會出現。

觀看職業選手資料

在「データあれこれ」中的「サクセス選手を見る」內快速輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、START，就能觀看收錄了的真實球員資料。

The House Of The Dead 2

改變分數位置

在Title畫面內輸入←、←、→、→、→、←、→，進入遊戲後分數會在左上方出現。

Free Play Arcade Mode

完成以下三個條件，在Option內便會出現「Free Play」的選項：

1.完成所有Original Mode的關卡。

2.完成所有Training Mode的關卡。

3.完成所有Boss Mode的關卡。

隱藏Item取得方法

1.完成Training Mode的Level1-5後，在Original Mode內的行理箱內會得到「一撃の彈」、「チャンバー無限」和「救急箱の素」。

2.完成Boss Mode的Level1-5後，在Original Mode開始時可以得到「一撃の彈」、「クレジット∞」和「體力1/4の素」。

3.當完成一次Original Mode後，行理箱內將會多了「ゴールドマンの著ぐるみ」。

烙印戰士BERSERK 千年帝國之鷹編 喪失花之章

打開Prize Box所得項目

得到項目	條件
MINI GAME	完成Very Easy難度的遊戲
Battle Stage	完成Easy難度的遊戲
Stage Select	完成Normal難度的遊戲
Nolimit Mode	完成Hard難度的遊戲

Net de Tennis

隱藏顏色

使用B插頭的手制，然後在Title畫面內輸入↑、Y、→、B、↓、A、←、X，之後在製作原創角色時就可使用更多顏色。

使用Melody和Racket

在使用隱藏顏色的秘技後，把手制插進C插頭，在Title畫面內輸入A、←、X、↑、Y、→、B，就能使用Melody。

把手制插入D插頭，在Title畫面內輸入↑、A、→、X、↓、Y、←、B，就能使用Racket。

Samba de Amigo Ver.2000

裏・Challenge Mode

首先要完成Challenge Mode後「裏・Challenge Mode」便會出現。

裏・Challenge Mode分為5關，在最初Stage 1內有10首曲，得到總成績C級以上便能去到Stage2(增加8首歌曲)，總成績A級或以上就能去到Stage2~3(增加6首歌曲)。當再次以A級和98%完成率完成以上兩個Stage後，Special Stage便會出現。

歌曲List

歌名	Arcade	Hustle	Love Love
Vamos A Carnival	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)
VOLARE	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)
Tout Tout Pour Ma Cherie	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)
Hot Hot Hot	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)
Salome	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)
Tubthumping	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)
The Cup of life	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)
Samba De Janeiro	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)
Mambo Beat	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)
Livin'La Vida Loca	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)	Stage 1(基本曲目)
BAMBOLEO	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)
Games People Play	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)
Mambo De Verano	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)
Sway	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)
Take On Me	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)
EL Ritmo Tropical	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)
Love Lease	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)
Macarena	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)	Stage 1/2(Original Mode內出現)
Djobi Djobi	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)
S.O.S	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)
Cha Cha Cuba	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)
La Bamba	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)
Tequila	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)
Soul Bossa Nova	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)	Stage 1-3(Original Mode內出現)
The Theme of INOKI (註1)	Stage 3(Original Mode內出現)	Stage 3(Original Mode內出現)	
The Theme of Rocky (註2)	Stage 3(Original Mode內出現)	Stage 3(Original Mode內出現)	
Samba De Amigo	Stage 3(Original Mode內出現)	Stage 3(Original Mode內出現)	
WEDDING MARCH (註3)			Special Stage(Original Mode內出現)

註1：在Challenge Mode內完成Maracas Kids難度後，Original Mode內便會出現。

註2：在Challenge Mode內完成Maracas Junior難度後，Original Mode內便會出現。

註3：在Challenge Mode內完成Maracas Idol難度後，Original Mode內便會出現。

SNK CHARACTERS ALL ABOUT ILLUSTRATIONS

～TONKO篇～



TONKO

SNK晚年冒起之秀TONKO，早於九十年代中期加入SNK GRAPHIC DESIGN DEPARTMENT，畫風自成一格，曾經參與PlayStation《METAL SLUG》等多個移植用作品的設計工作，可惜始終欠缺一個可以盡情發揮的機會。直至九七年中，SNK開發新一代劍劇格鬥遊戲《～幕末浪漫～月華之劍士》，並且大膽地起用當時仍然寂寂無名的TONKO，擔任遊戲主要部份的設計工作，令到TONKO開始受人注目，更成為開發策劃總部第一策劃部KIM KEN率領的開發小組的御用人物設計及畫師，而且在短短數年之內，TONKO的畫風經已由形象化轉移往近意境式的描繪，成就絕不下於森氣樓、白井影二和北千里，至於最具代表性的作品則是《～幕末浪漫～月華之劍士》系列和《餓狼MARK OF THE WOLVES》。





TITLE：幕末浪漫第二幕 月華之劍士 MAIN ILLUSTRATION

（刹那、真田 小次郎、高嶺 響、楓、御名方 守矢、雪）

・1998年製作



《幕末浪漫 月華之劍士》

TITLE：SNK CALENDAR'99 9月、10月



（御名方 守矢、雪、楓）

・1998年製作

TITLE：PlayStation Version幕末浪漫月華之劍士 MAIN ILLUSTRATION

（嘉神 慎之介、曉 武藏、一条 明、玄武之翁、九条 靜、七瀨 聖、八幡 葵、神崎 十三、雪、楓、天野 漂、李 烈火、直衛 示源、紫鏡、一条 赤狸、御名方 守矢、真田 小次郎、鷲塚 慶一郎、斬鐵）

・1999年製作

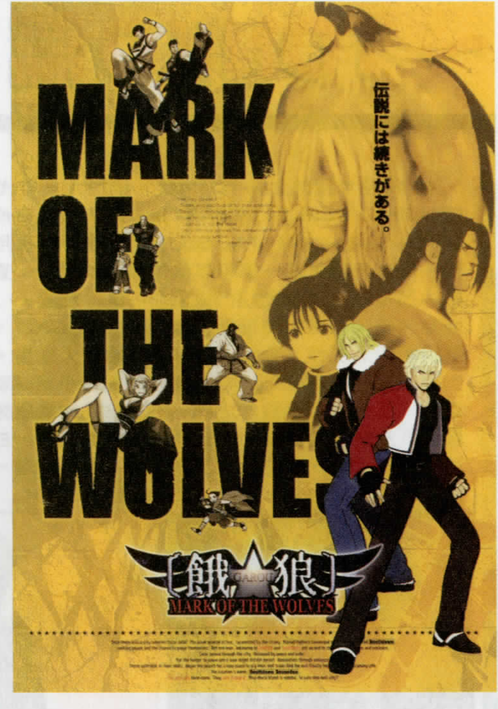


《餓狼MARK OF THE WOLVES》

TITLE:餓狼MARK OF THE WOLVES MAIN ILLUSTRATION

〔KIM JAE HOON、KIM DONG HWAN、THE GRIFFON MASK(TIZOC)、FREEMAN、MARKY、KEVIN RAIN、牙刀、雙葉 螢、MARCO RDORIGUEZ、TERRY BOGARD、BEAUTY JENET、ROCK HOWARD、北斗丸〕

・1999年製作



TITLE:餓狼MARK OF THE WOLVES POSTCARD

〔TERRY BOGARD、ROCK HOWARD〕

・1999年製作

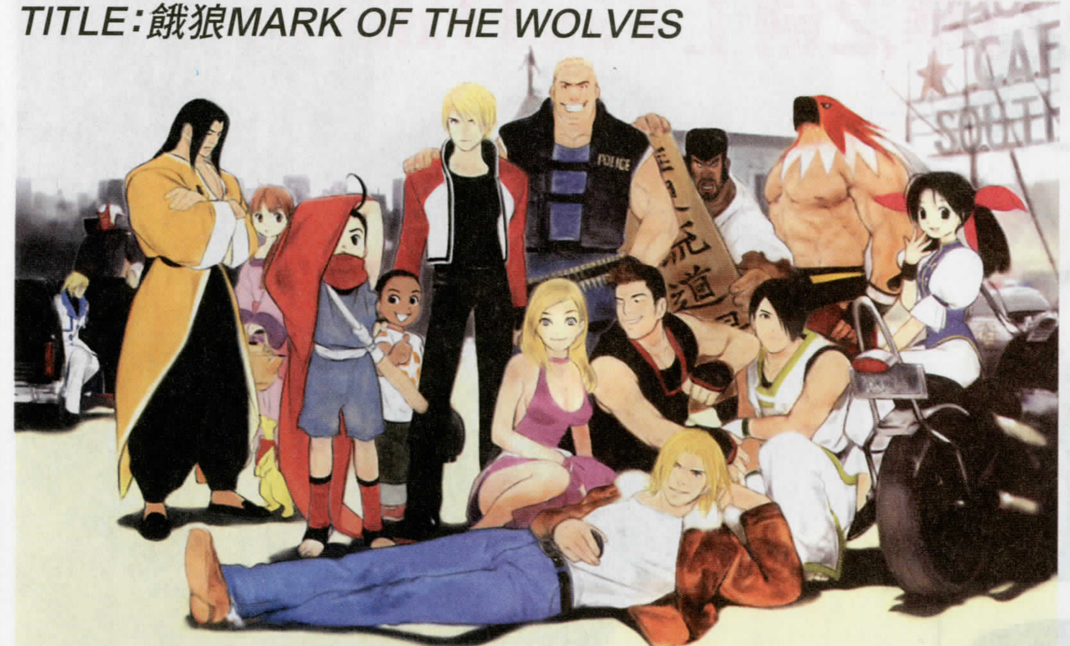


TITLE:餓狼MARK OF THE WOLVES NEO GEO FREAK POSTER

〔TERRY BOGARD、ROCK HOWARD〕

・1999年製作

TITLE：餓狼MARK OF THE WOLVES



〔KAIN R. HEINLEIN、GRANT、牙刀、北斗丸、MARKY、ROCK HOWARD、KEVIN RAIN、BEAUTY JENET、KIM DONG HWAN、KIM JAE HOON、MARCO RDORIGUEZ、THE GRIFFON MASK（TIZOC）、TERRY BOGARD〕

・2000年製作

《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》



TITLE:THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE MAIN ILLUSTRATION

（BRIAN BATTLER、KRIZALID、麻宮ATHENA、草薙 京、神樂 千鶴、大門 五郎、山崎 龍二、BILLY KANE、VANESSA、SETH）

・2000年製作

《幕末浪漫 月華之劍士 Final Edition》

・2000 年製作



（刹那、雪）

（楓、覺醒 楓）



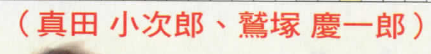
（雪）



（御名方 守矢、骸）

（直衛 虎徹、玄武之翁、直衛 示源）





（真田 小次郎、鷲塚 慶一郎）



（高嶺 響、天野 漂）







（李 烈火、斬鐵）

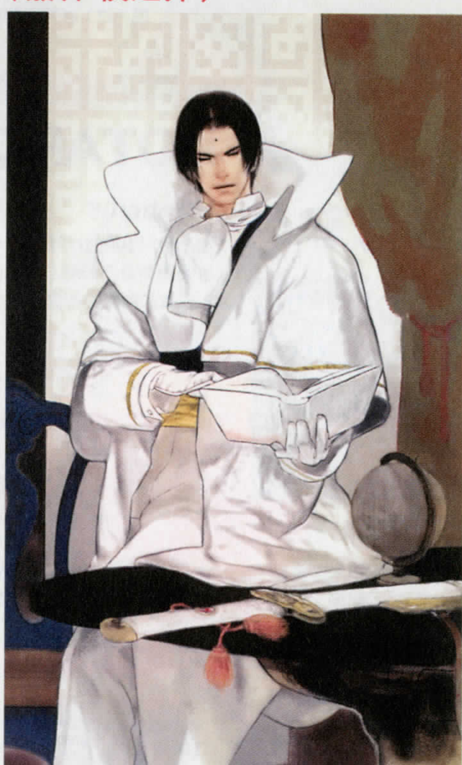


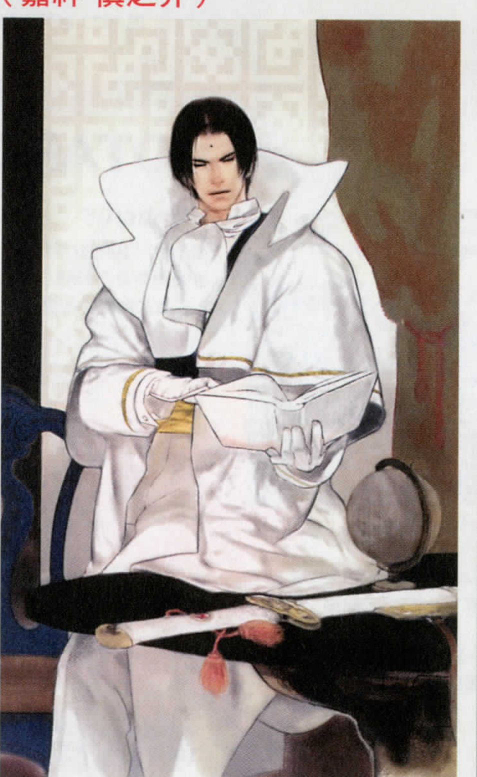
（刹那）

（嘉神 慎之介）

（一条 明、神崎 十三）









編者話：

J.J

■阿金玩街霸III 的實力已經愈來愈高，自己已經再不是他的對手了……
■三個星期沒有認真地玩過PSO ，發覺不少過往並肩作戰的人都已經LV100 。
■唔經唔覺，現在住的套房已經住了半年，似乎又是時候搬竇。
■好遊戲真的是百玩不厭，最近編輯部竟流行起玩MD 的幽白魔強統一戰。
■再次在WSC 上推出的FF 真的不錯，但難易度比現在強得多，有點不明白自己當日是怎樣爆機的……
■騷亂一樣——2 月14 日的花墟；但為了買花，暴動也要去吧。
■擾攘了好一段日子，DC終於降價至不足$600的價位，大有可能多買一部作後備之用。
■我最近的抵抗力明顯差了，竟然二個星期可以病二次，做完這期後要好好休息一會。
■老朋友 VICKY 不幸被公司裁員，希望他早日找到新工作。
■婆媽這兩個字到底有甚麼含意呢？
■■■■■■■■■■■

綿羊大王

………

………………………………………………………………………………………………

金錢衡量

◆艾佛遜竟然當選MVP，似乎時代已經改變，但到底會走向那個方向呢！？
◆不過無論怎樣也是困難的路啊！
◆如果生活沒有起落，人就不會從中有所領會，亦不會認同平穩的可貴。
◆很疲倦……
◆希望可以抽空約見朋友。
◆我要做運動呀！ ^_^

§ AINHO 的公開日記簿 §

※ZARD 十週年大碟「時間之翼」正式推出，在下當然第一時間去購買。她所唱的歌曲依然保持原來的風格和質素，每次都使人非常滿意，不錯不錯！
※GAME BOY ADVANCE即將推出，很想擁有她啊！
※現在的天氣真是玩死人，一時好寒冷，一時又回暖。
※這個就是我部電腦的桌面，不論WALLPAPER 和ICQ SKIN 都是心跳回憶，大家覺得美麗嗎？^_^
※現在才領悟到每個人都有真的一面和假的一面。
※旺角這個地方，特色在於人旺車旺，就連街頭求財案件亦旺，竟然今次遇上一位中年女子，不斷向途人拿取二元做好心。算一算，一得十，十得百，豈不是多過我份糧？
※IKI終於離開GP大家庭，熱鬧的氣氛似乎減退了一點。不過無論如何，希望他在新工作環境下事事順景，得心應手。（記得以後每期都買本GPDC來支持我們啊！）
※難道我的人生就是如此？
※ 電郵：Ainho@i-cable.com
※（臨時加料）據某名叫LXXXXX 人親口所講，相信有關早前公司傳出異味的來源就是這人。若果有進一步消息的話，本日記將會第一時間為大家報道，敬請留意。

身邊最近發生了很多事的小吉

小吉的體能下跌了不少，相信現在已不能連續跑五千米了，一定要在假期練回體能。
好想去踢波啊！
2 月9 日的一次測驗中，小吉在記錄 file 到磁碟時，突然發覺自己沒有紀錄，之前辛苦了四十分鐘的成果頓成泡影，而不幸中之大幸是阿Sir網開一面，多給小吉十分鐘重新做過，雖然只做得一半不到，不過合格應不成問題，而結果是剛剛好合格。 ^u^
其他科目的測驗結果已得知了，部分科目分數很好，只有一、二科不太滿意，下次一定要全部拿 A 。 @-@!!!
2 月12 日凌晨 5 時，終於把功課完成，這時的小吉已經連續思考近二十小時，然後變成死屍。 *o*
2月12日早上7時半，阿Sir雖然話請吃早餐，可是代價是一小時的睡眠時間，最後小吉當然選擇繼續睡。 Zzzz…………
手頭上的功課和測驗已不多了，看來又可以輕鬆一會。 ^.^!
IKI 走了後，都未有機會講句再見，特此補句：「一路順風！」;P
最近足球隊的一位隊友和學校的一位同學都找到一份待遇不錯(至少比小吉好）的工作，在此祝他們工作順利！！！
球會推出已有一段時間，而小弟一直負責其攻略，大家覺得小弟的表現如何，有任何意見不妨寄e-mail 往"supergat@gameplayers.com.hk" 小吉定必改進改進。
還有IVE 今年的開放日於2月23 日和24 日為柴彎、沙田、葵涌和觀塘等分校的開放日，而3 月2 日和3 月3 日則為青衣、摩理臣山、屯門、黃克競和李惠利分校的開放日，有空閒時間記得去看一看喔！(小弟就讀於青衣分校的 ^v^）詳情可到以下網頁瀏覽 "www.vtc.edu.hk/mprd/openday.html" 。

KOTARO

Number06
由於今期小弟的計算錯誤，連累羊哥受苦，特此在編者話中再向他說句對不起。
最後願雙魚座的朋友生日快樂。
P.S. 我的跟蹤技術實在十分差勁……

十分懶惰的阿亮話：

今期的出稿速度真是非常之慢……
都係幽遊 / 街霸累事……
METAL GEAR SOILD2 確實十分吸引……
我係幫你架！……死啦！呵呵呵！
我下期唔再要通頂呀！

寒武紀

年終考即將來臨，努力加油。

online shopping

GAMEPLAYERS



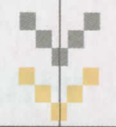
E-CARD誕生

INTRODUCING GAMEPLAYERS E-CARD

限量發售！

GAMEPLAYERS E-CARD 乃專為上網愛好者而呈獻，現已正式推出。配合現今網上購物的新趨勢，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受在gameplayers.com.hk 網上 Shopping的樂趣。

首批推出的為《Street Fighter》及《BIO Hazard》兩大系列E-Card，每系列三張。



首批隨卡附送 STREET FIGHTER 滑鼠墊板，送完即止。
往後會有更多不同遊戲的「角色造型」系列推出，詳情請參閱Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。

如何使用 GAMEPLAYERS E-CARD？

(1.) 每款 Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。
(2.) 在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的 E-Card戶口密碼。
(3.) 戶口成功啟動後，網站會由向閣下的E-Card收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。
(4.) 可以選擇<合併E-Cards>方法使E-Card增值。
(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

STREET FIGHTER 系列造型	
RYU	$100
SAKURA	$200
KEN	$300

BIO HAZARD系列造型	
CLAIRE	$100
STEVE	$200
ZOMBIE	$300

售賣地點： gameplayers.com.hk On-Line Shop
德勁電子 旺角好景商場1樓
佳勁電子 灣仔188商場1樓
天朗書報社 灣仔188商場地下




Pocket Fighter
信大家在街機和
PlayStation上已經打
過不少，不過你有否想
過Q版阿龍、阿KEN已
經打到你手機之上，因
為這遊戲已移植成WAP
版，由和記Orange流動
網絡獨家提供。
WAP版《Pocket Fighter》設有戰鬥模式，考你記憶，睇你夠唔夠眼明手快進行每次攻擊，還有HP的話就可繼續戰鬥。只要你手持一部申請了Orangeworld無線上網服務的WAP手機，便可以到「互動地帶」的Capcom Park玩餐飽。從此，就可以隨時隨地從口袋裡掏出手機，以阿龍、阿KEN等角色為伴將敵人逐一擊倒。
POCKET FIGHTER
TM
ポケットファイター
接昇龍拳吧！
我的百裂腳厲害嗎？
自問是Pocket Fighter擁躉，想日夜對住偶像「型仔」樣，只要你是Orange用戶，又手持Nokia 3210、3310、5110、6110、6150、6210、7110、8210、8250、8810、8850、8890或9110，便可將喜愛的偶像圖案直接下載成為手機屏幕圖案，還等甚麼?立即以行動支持你喜愛的Pocket Fighter！
CHUN-LI
*921252
*921258
*921266
*921282
*921253
*921260
*921267
*921288
*921256
*921262
*921269
*921290
每次下載收費$1.5
可按*92120免費下載目錄，索取更多熱門圖案代號
註：以上服務只適合和記Orange客戶使用
orange
CAPCOM
©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd





GAME PLAYERS







GAMEPLAYERS GROUP

集PlayStation & 手提機遊戲於一身的專門誌
2月28日推出 只售18元（隔週三推出）

VOL.006
GAMEPLAYERS PS MAGAZINE



[X世代]會否降臨？
X-BOX最新情報剖析

新欄開張！！
神秘專欄即將開始連載

全力介紹
tsugunai~償
機甲兵團-J-PHOENIX「序幕篇」

攻略啟動！
SHADOW OF MEMORIES

GAME PS PLAYERS